



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

FACULTAD DE INGENIERÍA Y ARQUITECTURA

ESCUELA PROFESIONAL DE ARQUITECTURA

“La Arquitectura Lúdica para la Reactivación del Espacio Público en el Sector de José Gálvez en el Distrito de Villa María del Triunfo al 2019”

“Centro Cultural Lúdico en el sector 6 José Gálvez del Distrito de Villa María del Triunfo”

TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL DE:

Arquitecto

AUTORES:

Huiza Reyes, William Antony (ORCID: 0000-0002-7093-1535)

Vasquez Molina, Esly Marino (ORCID: 0000-0003-4176-1052)

ASESORES:

Mgtr. Arq. Reyna Ledesma, Víctor Manuel (ORCID: 0000-0002-8552-860x)

Mgtr. Arq. Vergel Polo, Jorge Luis (ORCID: 0000-0002-0881-5410)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Arquitectura

LIMA – PERÚ

2021

Dedicatoria

Dedicado a todos los apasionados hacia la protección y fomentación de la cultura urbana, que constantemente luchamos por cuidado y desarrollo de los espacios públicos a fin de garantizar el buen estado de los pulmones de la ciudad y dar solución a los problemas de identidad social y territorial.

Dedicado a todo lector que busca enriquecer su mente y el nivel cultural en todo momento, para enfrentarse a los diferentes problemas que se atraviesan en el camino de la vida. Y lograr en la familia el sentimiento de orgullo hacia nosotros.

Los autores

Agradecimiento

Mi más profundo agradecimiento a mis padres, que desde pequeño me inculcaron los valores necesarios para jamás rendirme, al contrario, siempre seguir adelante a pesar de todos los obstáculos en el camino, y en segundo lugar a las personas que contribuyeron con el proyecto de investigación.

Agradecemos a nuestro asesor Mgtr. Arq. Reyna Ledesma, Víctor Manuel por la orientación y exigencia a lo largo de toda la investigación, además a todos los docentes que con los conocimientos que poseen nos enriquecieron el desarrollo del proyecto arquitectónico, a nuestros padres por el apoyo brindado dentro de este proceso y a nuestros compañeros por toda la inspiración y aliento brindado.

Los autores

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Dedicatoria.....	iii
Agradecimiento.....	iv
Índice de contenidos.....	ix
Índice de figuras.....	xii
Índice de tablas.....	xv
 Resumen.....	 xix
Abstrac.....	xxii
 I. Introducción.....	 23
1.1 Realidad problemática.....	24
1.2 Trabajos previos.....	55
1.3 Marco referencial.....	60
1.3.1 Marco teórico.....	60
1.3.2 Marco conceptual.....	88
1.4 Formulación del problema.....	94
1.4.1 General.....	94
1.4.2 Especifico.....	94

1.5 Justificación del tema.....	95
1.5.1 Justificación teórica.....	95
1.5.2 Justificación practica.....	95
1.5.3 Justificación metodológica.....	96
1.5.4 Justificación social.....	96
1.6 Objetivos.....	97
1.6.1 General.....	97
1.6.2 Especifico.....	97
1.7 Hipótesis.....	98
1.7.1 General.....	98
1.7.2 Especifico.....	98
1.8 Alcances y limitaciones de la investigación.....	99
1.8.1 Alcances.....	99
1.8.2 Limitaciones.....	100
II. Método.....	102
2.1 Diseño de investigación.....	103
2.2 Estructura metodológica.....	103
2.2.1 Tipo de estudio	103
2.2.2 Metodología.....	104
2.3 Variables, operacionalización de variables.....	106
2.3.1 Variables.....	106
2.3.2 Operacionalización de variables.....	107
2.4 Población y muestra.....	111

2.4.1 Población.....	111
2.4.2 Población de estudio.....	111
2.4.3 Muestra poblacional.....	113
2.5 Técnicas e instrumentos de recolección y medición de datos, validez Y confiabilidad.....	116
2.6 Métodos de análisis de datos.....	123
2.7 Aspectos éticos.....	125
III. Aspectos administrativos.....	126
3.1 Recursos y presupuesto.....	127
3.2 Financiamiento.....	130
3.3 Cronograma de ejecución.....	131
IV. Resultados.....	135
V. Discusión.....	148
VI. Conclusión.....	154
VII. Recomendaciones.....	159
VIII. Referencia bibliográfica.....	163
IX. Anexos.....	170

Índice de figuras

Figura 1. Parque de los reyes, Chile.....	25
Figura 2. Parque San Francisco en Nueva Esperanza, V.M.T.....	27
Figura 3. Parque San Francisco en Nueva Esperanza, V.M.T.....	27
Figura 4. Zonas del distrito de VMT.....	28
Figura 5. Complejo deportivo José Olaya en José Gálvez, V.M.T.....	29
Figura 6. Percepción del deterioro de los espacios públicos (0 nada y 10 muy grave).....	31
Figura 7. Parque manhattan.....	32
Figura 8. Principales problemas de Lima y Callao.....	33
Figura 9. Parque primero de mayo.....	35
Figura 10. Parque San Francisco de Tablada de Lurín, VMT.	36
Figura 11. Parque Bartolomé Herrera de Tablada de Lurín Zona Nueva, VMT.....	37
Figura 12. Complejo deportivo José Olaya en José Gálvez – Paradero 8, VMT.....	38
Figura 13. Complejo deportivo José Olaya en José Gálvez – Paradero 8, VMT.	38
Figura 14. Centro eco turístico en José Gálvez – Paradero 9, VMT.	39
Figura 15. Centro eco turístico en José Gálvez – Paradero 9, VMT.	39

Figura 16. Superficie de área verde urbana por poblador de Lima Sur.....	46
Figura 17. Superficie de área verde urbana por poblador de distritos cercanos a VMT.....	47
Figura 18. Superficie de área verde urbana por habitante de distritos aledaños a Villa María del Triunfo.....	47
Figura 19. Parque Mariano Melgar del AH Inca Pachacútec, VMT.....	48
Figura 20. Complejo Deportivo El Hueco de Tablada de Lurín, VMT.....	48
Figura 21. Complejo deportivo José Olaya de José Gálvez – Paradero 8, Villa María del Triunfo.....	49
Figura 22. Parque Virgen del Carmen de José Gálvez – Paradero 2, VMT.....	50
Figura 23. Parque Virgen del Carmen de José Gálvez – Paradero 2, VMT.....	50
Figura 24. Portada del libro “Introducción a la teoría de la arquitectura”.....	60
Figura 25. Portada de la tesis “La lúdica como estrategia didáctica”.....	62
Figura 26. Portada de la tesis de grado “Centro de Entretenimiento Infantil”.....	64
Figura 27. Portada de la Tesis de Investigación “El método lúdico y su influencia en el desarrollo de habilidades cognitivas en el área de Ciencia Tecnología y Ambiente en estudiantes del tercero de secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25 - UGEL 05”.....	66
Figura 28. Portada del Artículo de Investigación “La Ciudad Lúdica: Interpretación creativa de los espacios urbanos a través del juego’.....	68
Figura 29. Portada de la tesis “La lúdica como estrategia pedagógica para mejorar los procesos de motivación de adolescentes del grado 9 en la institución educativa san Felipe Neri de la ciudad de Cartagena”.....	70

Figura 30. Portada de la tesis “Reactivación Interior de espacios en desuso de la ciudad de Ambato”	72
Figura 31. Portada del libro “El espacio público, ciudad y ciudadanía”	74
Figura 32. Portada de tesis para Título Profesional “Diseño de un centro cultural aplicando espacios públicos como interacción social y difusión artística en la ciudad Chimbote, Ancash”	76
Figura 33. Portada de la Revista “Ciudades para la gente”	78
Figura 34. Portada del Artículo de investigación “Territorio e Identidad.....	80
Figura 35. Portada del Artículo de investigación “La identidad cultural Del territorio como base de una estrategia de desarrollo sostenible”	82
Figura 36. Portada del libro “La Interacción social”	84
Figura 37. Portada del artículo de investigación “La sociedad del ocio: un reto para los archivos”	86
Figura 38. Simbología del diseño de tipo.....	104
Figura 39. Plano de intervención del sector 6 José Gálvez.....	113
Figura 40. Grafico estadístico de la variable 1: Arquitectura lúdica.....	136
Figura 41. Grafico estadístico de la variable 1 (Arquitectura lúdica) por dimensiones.....	137
Figura 42. Grafico estadístico de la variable 2: Reactivación del espacio público.....	138
Figura 43. Grafico estadístico de la variable 2 (Reactivación del espacio público) por dimensiones.	139

Índice de tablas

Tabla 1. Principales problemas ambientales más graves de Lima.....	34
Tabla 2. Actividades más demandadas.....	40
Tabla 3. Nivel de satisfacción e insatisfacción de los habitantes de Lima.....	43
Tabla 4. Superficie de área verde urbana por habitante.	45
Tabla 5. Ficha técnica del libro “Introducción a la teoría de la arquitectura”	60
Tabla 6. Ficha técnica de Tesis -Magister “La Lúdica Como Estrategia Didáctica” ..	62
Tabla 7. Ficha técnica de la tesis de grado “Centro de Entretenimiento Infantil”	64
Tabla 8. Ficha técnica de la tesis de investigación “El método lúdico y su influencia en el desarrollo de habilidades cognitivas en el área de Ciencia Tecnología y Ambiente en estudiantes del tercero de secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25 - UGEL 05”	66
Tabla 9. Ficha técnica del artículo de investigación “La Ciudad Lúdica: Interpretación creativa de los espacios urbanos a través del juego”	68
Tabla 10. Ficha técnica del libro “La lúdica como estrategia pedagógica para mejorar los procesos de motivación de adolescentes del grado 9 en la institución educativa san Felipe Neri de la ciudad de Cartagena”	70
Tabla 11. Ficha técnica de la tesis de grado “Reactivación interior de espacios públicos en desuso de la ciudad de Ambato”	72
Tabla 12. Ficha técnica del libro “El espacio público, ciudad y ciudadanía”	74
Tabla 13. Ficha técnica de Tesis para Título Profesional “Diseño de un centro	

cultural aplicando espacios públicos como interacción social y difusión artística en la ciudad Chimbote, Ancash”	76
Tabla 14. Ficha técnica de Revista “Ciudades para la gente”	78
Tabla 15. Ficha técnica de Artículo de Investigación “Territorio e Identidad”	80
Tabla 16. Ficha técnica de Artículo de Investigación “La identidad cultural Del territorio como base de una estrategia de desarrollo sostenible”	82
Tabla 17. Ficha técnica del libro “La interacción social”	84
Tabla 18. Ficha técnica del artículo de investigación “La sociedad del ocio: un reto para los archivos”	86
Tabla 19. Operacionalización de la variable 1: Arquitectura lúdica.....	108
Tabla 20. Operacionalización de la variable 2: Reactivación del espacio público...	110
Tabla 21. Población general del sector José Gálvez.....	111
Tabla 22. Población de estudio: Criterios de inclusión y exclusión.....	112
Tabla 23. Valores de nivel de confianza.....	114
Tabla 24. Resumen del procesamiento de casos.....	121
Tabla 25. Estadística de fiabilidad.....	121
Tabla 26. Baremación de la variable 1: Arquitectura lúdica.....	122
Tabla 27. Baremación de la variable 2: Reactivación del espacio público.....	122
Tabla 28. Juicio de expertos.....	123
Tabla 29. Presupuesto de artículos de oficina.....	128
Tabla 30. Presupuesto de artículos de equipos especializados.....	129
Tabla 31. Presupuesto de transporte - movilidad.....	129
Tabla 32. Presupuesto de viáticos.....	129

Tabla 33. Presupuesto total de la investigación.....	130
Tabla 34. Arquitectura lúdica.....	136
Tabla 35. Arquitectura lúdica por sus dimensiones.....	137
Tabla 36. Reactivación del espacio público.....	138
Tabla 37. Reactivación del espacio público por sus dimensiones.....	139
Tabla 38. Correlación de la variable 1: arquitectura lúdica y la variable 2: Reactivación del espacio público (Rho de Spearman).	141
Tabla 39. Correlación de la dimensión 1 de la variable 1: Forma lúdica y la dimensión 1 de la variable 2: Identidad territorial (Rho de Spearman).	143
Tabla 40. Correlación de la dimensión 2 de la variable 1: Espacio lúdico y la dimensión 2 de la variable 2: Interacción social (Rho de Spearman).	145
Tabla 41. Correlación de la dimensión 3 de la variable 1: Actividades lúdicas y la dimensión 2 de la variable 2: Espacios de ocio cultural (Rho de Spearman).....	147

Índice de anexos

Anexo 1 – Matriz de consistencia de “La arquitectura lúdica para la reactivación del espacio público en el distrito de Villa María del Triunfo caso: José Gálvez, 2019”

Anexo 2– Validación de instrumentos

Anexo 3 – Modelo de cuestionario

Anexo 4 – Base de datos

Anexo 5- Resultados estadísticos del instrumento utilizado

Anexo 6– Plano de espacios públicos en deterioro en el sector 6 José Gálvez, Villa María del Triunfo.

Anexo 7 - Fotografías de trabajo de campo para la aplicación del instrumento

RESUMEN

El presente proyecto de investigación esta conformad por 2 variables (V1: Arquitectura lúdica y V2: Reactivación del espacio público), con el objetivo de determinar de qué manera la arquitectura lúdica se relaciona con la reactivación del espacio público en el distrito de villa maría del triunfo caso: José Gálvez, 2019. En la realidad problemática se realiza la descripción de los factores que originan el deterioro del espacio público.

Metodológicamente el proyecto de investigación es de un enfoque cuantitativo, diseño no experimental – causal de corte transversal, nivel descriptivo – correlacional, con tipo de estudio aplicada. Se utilizó la encuesta como instrumento.

Se utilizó un método hipotético – deductivo, ya que, guía a aquellas investigaciones cuantitativas, lo cual comprende que de una teoría general se procedan a ciertas hipótesis, donde posteriormente serán contrastadas contra las observaciones del fenómeno en la realidad. Además se formuló como hipótesis general: la arquitectura lúdica se relaciona con la reactivación del espacio público en el distrito de villa maría del triunfo caso: José Gálvez, 2019. La muestra total está conformada por 96 personas, la cuales se escogieron por criterios de inclusión y exclusión, en este proceso se incluyó a jóvenes de 18 a 23 años de edad y a padres de familia que tengan hijos de 8 a 15 años del sector 6 de José Gálvez del distrito de Villa María del Triunfo.

Para la recolección de datos se realizó un instrumento, la cual está conformado por 18 ítems, con cinco alternativas para que los encuestados tengan la opción de elegir lo que más les convenga (escala de Likert). Antes de aplicar el instrumento, se procedió a realizar el juicio de expertos correspondientes, a través de tres jueces evaluadores – especialistas del tema, para comprobar la confiabilidad de aplicación del cuestionario a la muestra elegida, estos cuestionarios obtuvieron el 100% de aprobación con respecto a tres los jueces. Además, se desarrolló la prueba piloto correspondiente, de igual manera, al pasar todos los datos recolectados de la muestra total al SPSS, se realizó la prueba de confiabilidad empleando el Alfa de Cronbach en el cual arrojó un resultado de 0.961 de fiabilidad en el cual se posiciona en una categoría "Muy alta". Según los resultados obtenidos de la hipótesis general y objetivo general, el resultado que se obtuvo por el coeficiente de Rho de Spearman es igual a 0.962 puntos por lo que se afirma que existe una relación positiva alta, donde se evidencia que el nivel de significancia (Sig. = 0.000) es menor que el valor de p valor 0.05, es decir; si existe relación entre la arquitectura lúdica y la reactivación del espacio público, aceptando la hipótesis alterna y rechazando la hipótesis nula.

Palabra clave: Arquitectura lúdica, reactivación, espacio público, deterioro, interacción social, forma lúdica, los no lugares.

ABSTRACT

This research project is made up of 2 variables (V1: Playful architecture and V2: Reactivation of public space), with the objective of determining how recreational architecture is related to the reactivation of public space in the district of Villa Maria del triumph case: José Gálvez, 2019. In the problematic reality the description of the factors that cause the deterioration of the public space is made.

Methodologically the research project is of a quantitative approach, non-experimental design - causal cross-sectional, descriptive level - correlational, with type of study applied. The survey was used as an instrument.

A hypothetical-deductive method was used, since, it guides those quantitative investigations, which includes that from a general theory they proceed to certain hypotheses, where they will later be tested against the observations of the phenomenon in reality. In addition, it was formulated as a general hypothesis: the playful architecture is related to the reactivation of public space in the district of Villa María del Triumph Case: José Gálvez, 2019. The total sample consists of 96 people, which were chosen by inclusion criteria and exclusion, this process included young people from 18 to 23 years of age and parents who have children from 8 to 15 years of age 6 of José Gálvez from the Villa María del Triunfo district.

For the data collection, an instrument was made, which is made up of 18 items, with five alternatives so that respondents have the option to choose what suits them (Likert scale). Before applying the instrument, the corresponding experts were judged,

through three evaluating judges - subject specialists, to verify the reliability of the application of the questionnaire to the chosen sample, these questionnaires obtained 100% approval regarding Three judges. In addition, the corresponding pilot test was developed, in the same way, when passing all the data collected from the total sample to the SPSS, s performed the reliability test using the cronbach alpha in which it produced a result of 0.961 reliability in which It is positioned in a category " Very high ". According to the results obtained from the general hypothesis and general objective, the result obtained by the Spearman's Rhoe coefficient is equal to 0.962 points, so it is stated that there is a high positive relationship, where it is evidenced that the level of significance (Sig. = 0.000) is less than the value of p value 0.05, that is; if there is a relationship between playful architecture and the reactivation of public space, accepting the alternative hypothesis and rejecting the null hypothesis.

Keyword: Playful architecture, revival, public space, displacement, social interaction, playful form, non-places.

I. Introducción

Realidad problemática

En la presente investigación podemos encontrar los siguientes problemas sociales: Fragmentación urbana, los no lugares y la falta de cohesión social que serán analizados a nivel global, a nivel nacional, a nivel distrital y a nivel local respectivamente.

Falta de identidad social y el sentido de pertenencia: Fragmentación urbana

A nivel global

Actualmente muchos países están atravesando diversos problemas sociales y culturales, debido a la existencia de factores como la falta de identidad social hacia su lugar de rutina diaria, afectando al desarrollo de actividades de la misma población, ya que, genera un desinterés social hacia el espacio que lo rodea. Sin tener en cuenta que el usuario es una parte importante para el crecimiento de una ciudad, así mismo el espacio público es, otra parte importante para mejorar la condición de vida del individuo.

Por tal motivo hoy en día las personas no tienen interés en realizar actividades que promuevan la interacción social y generan el sentido de pertenecía hacia su lugar de acogida, todo esto deriva a un problema aún más complejo que es la fragmentación de toda una zona y hasta de una ciudad urbana.

Tal es la situación que atraviesa el parque de los reyes que se sitúa en el barrio Mapocho en Chile, este fue uno de los primeros parques urbanos ejecutado en la parte central de Santiago de Chile en 1900. Aquel espacio público promovió el esparcimiento social y familiar de toda una ciudad. Su equipamiento permitió la realización de diferentes actividades recreativas, de deportes, culturales y de comercio. Así generando en las personas el sentimiento de ser parte del espacio público y hacerlo propio, además de potenciar la construcción social del usuario. Por medio de una mejora física se convierte un espacio corriente en un lugar público generador de oportunidades.

Este caso resolvió e integro la zona marginal del barrio Mapocho a la ciudad, generada a través de la participación del poblador en hacer propio el espacio público para ser parte de él y cuidarlo, también generando la socialización en grupos sociales por medio del buen estado físico del lugar para satisfacer las necesidades individuales y grupales del beneficiario así como observa en la presente imagen 1.



Figura 1. Parque de los reyes, Chile.

Fuente: Tu barrio, con otra mirada.

A nivel nacional

En el Perú existen diversos problemas que afectan la identidad social y sentido de pertenencia de un habitante hacia un lugar determinado, ya que, la falta de espacios público donde puedan desarrollar sus habilidades personales afecta la relación entre las personas y su ciudad.

El Arq. Pablo Vega Centeno, especialista en temas urbanos en una entrevista de RPP explica que los peruanos no se sienten parte del espacio público debido a que no responden a sus necesidades. Además estos lugares públicos son percibidos como

tierra de nadie, no solo por el daño que el mismo usuario causa sino por el mismo abandono del gobierno, por todos estos motivos las personas no valoran sus lugares públicos.

Por otro lado menciona que Perú está conformada por “Ciudades ajenas” donde explica que en las ciudades peruanas existen “vecinos” y no “ciudadanos”, todo causado por la falta de lugares integradores donde se genere la identidad social de una ciudad.

Además el Arq. Gustavo Riofrio, asesor de la comisión de vivienda del congreso de la republica menciona que ciertos lugares públicos son generadores principales de la identidad social de la ciudad y sus habitantes, ya que, es ahí el lugar de encuentro de las personas donde se dan las relaciones interpersonales de la sociedad.

A nivel distrital

En Villa María del Triunfo se ha ido perdiendo el sentido de pertenencia hacia su propio lugar de rutina debido a la gran falta de identidad social y cultural que carecen los pobladores. Todo esto ha llevado a que las personas no cuiden su lugar destinado a las actividades de ocio y recreación, teniéndola en mal estado y además maltratándola sin motivo alguno, ya que, no se identifican y no les nace el sentimiento de protección hacia ello.

El distrito pasa por una etapa preocupante por la pérdida de espacios públicos debido a diversos factores que generan la falta de identidad social. Poco a poco el distrito se está fragmentando por no satisfacer las necesidades de ocio, recreación y cultura, ya que, como el distrito carece de estos espacios, las personas buscan lugares que si llenen aquella carencia, ocasionando que el presente distrito se divida.

En la figura 2 y 3 se puede observar que hubo una intención de activar el espacio público pero debido a la falta de identidad social del usuario y el sentimiento de pertenencia hacia aquel lugar genera que no haya ningún tipo de interacción entre

grupos sociales, convirtiéndola en un área muerta que no forma parte de un grupo urbano, así fragmentándose de la parte urbana de la ciudad.



Figura 2. Parque San Francisco en Nueva Esperanza, V.M.T.
Fuente: Elaboración propia.



Figura 3. Parque San Francisco en Nueva Esperanza, V.M.T.
Fuente: Elaboración propia.

A nivel local

José Gálvez pertenece a uno de los siete sectores del distrito de Villa María del Triunfo, a continuación se muestra un mapa donde la parte sombreada de color rosado es la zona 6 donde se encuentra José Gálvez.

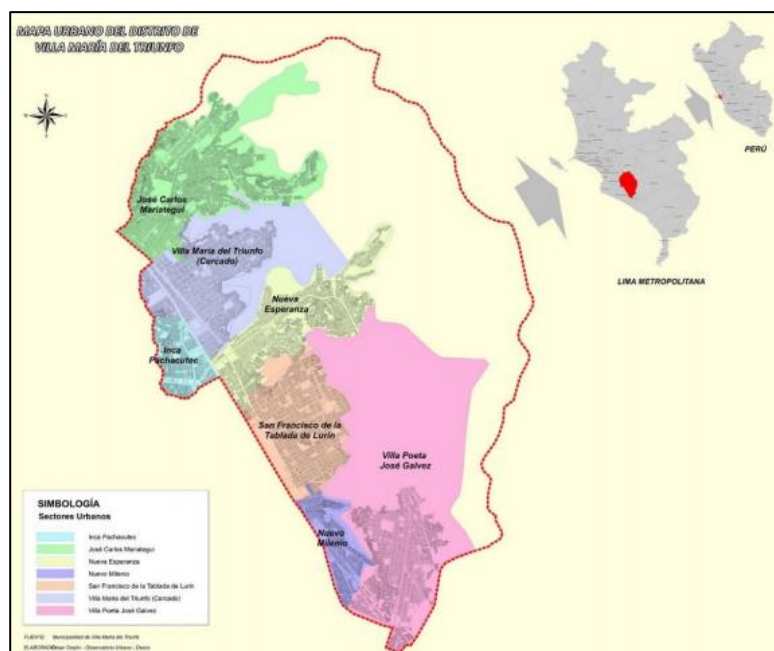


Figura 4. Zonas del distrito de VMT.
Fuente: Plan de gobierno 2019-2022.

José Gálvez atraviesa por problemas sociales y culturales que afectan a los espacios destinados a la diversión, cultura y ocio del poblador. El espacio público en esta zona sufre un deterioro considerable por la falta de identidad social por parte de los pobladores, existen factores que han producido aquella reacción, pero las consecuencias son el abandono y la falta de protección hacia estos lugares las cuales afectan a toda una ciudad. Son los mismos usuarios los que ya no tienen intención de cuidar aquellos espacios recreativos, al contrario, existen personas que atentan contra lo poco que queda de ellos.

La figura 5 muestra el maltrato y descuido del espacio público y del servicio de seguridad que es parte de este, perteneciente al distrito de VMT sector José Gálvez, todo esto debido a la falta de identificación del sujeto hacia el espacio, teniendo como consecuencia lugares públicos en mal estado y con un deterioro complejo.



Figura 5. Complejo deportivo José Olaya en José Gálvez, V.M.T.
Fuente: Elaboración propia.

Falta de identidad territorial y los espacios públicos en abandono: Los no lugares

A nivel global

Hoy en día aquellos recuerdos en los espacios públicos se han ido perdiendo debido al gran crecimiento urbano influenciado por el poder y el crecimiento económico de un país, la cual deja de lado la relación entre sujeto y espacio. Además la falta de identidad territorial conlleva al descuido del espacio público debido a la gran conexión que existe entre estos dos problemas; porque si el usuario no se identifica y no se siente parte del espacio público, deja de frecuentar poco a poco hasta causar el desgaste constante de aquel lugar, convirtiéndolo en espacios sin identificación.

Tal es el caso de república de panamá en el distrito de Panamá que atraviesa por diversos problemas, donde el más importante es el abandono de espacios públicos recreativos. Como consecuencia de este hecho, muchas personas no encuentran un lugar donde desahogarse de todo el ajetreo de la ciudad, convirtiendo a la tecnología como eje central de distracción haciendo que se pierda todo afecto positivo de sujeto – espacio, llevando al lugar público a un deterioro y abandono social,

lo cual termina convirtiéndolo en los no lugares, que son espacios que han perdido todo valor social y cultural por parte de los ciudadanos.

Por otro lado en la ciudad de México existe una importante carencia de espacios públicos y áreas verdes, teniendo como consecuencia la mala condición de vida de las habitantes, ya que, el lugar público es una parte importante para el desarrollo de los habitantes de toda una ciudad. Además muchos de los espacios públicos con las que cuente México enfrentan un deterioro físico que se ha dado a través de los años, entre las principales causas de esta problemática están: El deterioro físico del espacio debido a la falta de atención por parte del usuario y el déficit de colaboración de la comunidad causado por el débil vínculo hacia el espacio. Todo esto derivado de la falta de identidad territorial que causa la grave desvaloración por parte del usuario hacia un espacio público.

En la imagen 6 se muestra las ciudades de México con problemas de deterioro de espacios públicos en escala de (0 a 10), donde se observa que gran parte del país atraviese con este problema social. Esto quiere decir que México es uno de los países con más problemas de abandono de espacios públicos que generan los no lugares.

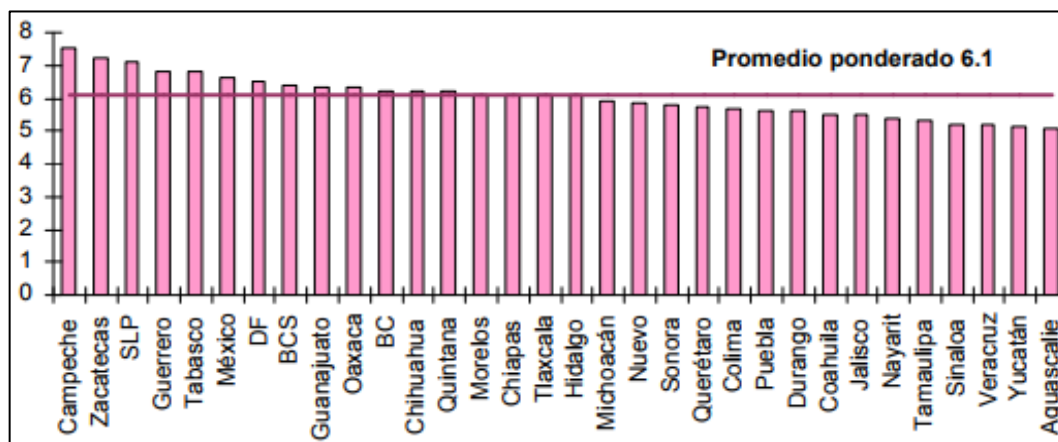


Figura 6. Percepción del deterioro de los espacios públicos (0 nada y 10 muy grave).
Fuente: SEDESOL 2010.

A nivel nacional

Perú tiene el mismo problemas que muchos países combaten, y es la pérdida de identidad hacia un espacio en específico que muchas veces la persona atraviesa a diario, pero no se identifica por diversos motivos, ya sea, porque el lugar esta descuidado y lleno de basura o porque jamás se llegó a concluir en un espacio donde se pueda realizar las actividades de recreación. Es por este motivo que deriva a un problema mayor, que es el abandono y olvido del aquel espacio público que lo condena a un deterioro constante.

La pérdida de identidad territorial es un sentimiento de pertenecía hacia un lugar, es el querer ser parte de ello y generar momentos positivos en la vida del ser humano. Por otro lado existen diversos factores que influyen a la pérdida de identidad territorial y que esta conlleve al abandono del espacio público; y es el poder económico, donde un claro ejemplo es lo que ocurrió en el parque manhattan de comas. Sucede que al no poder solucionar los problemas de deterioro del espacio público, automáticamente se le considera como un área poco productivo y así darle otro tipo de uso, que en ese caso es el de centro comercial, demostrando el poco valor real que se muestra hacia el área verde y espacios de recreación por parte de las autoridades.

Existen diferentes mecanismos para revivir los espacios públicos en mal estado, además se puede fusionar con diversos sistemas culturales, educacionales y hasta comerciales, pero sin dejar la esencia de espacio público para el ciudadano, ya que, un lugar influenciado por la economía descontrolada, pierde todo valor o reconocimientos del usuario al espacio.

La figura 7 muestra que es el mismo usuario el que defiende el espacio público a pesar del deterioro por el cual estaba atravesando, debido a que se identifican con el lugar de recreación que poseen. Solo falta una intervención urbana para potenciar este espacio y así realzar la identidad territorial que estos pobladores poseen y sigan defendiendo el lugar que les pertenece.



Figura 7. Parque manhattan.
Fuente: SPDA actualidad ambiental.

A nivel Lima Metropolitana

Lima Metropolitana atraviesa por una situación preocupante con respecto a la pérdida de espacios públicos y la falta de mantenimiento de otros, la cual lleva a que la persona pierda el interés de socializar en alguno de estos lugares, haciendo que la identidad del lugar se elimine. Según LIMA CÓMO VAMOS (2017) refleja estadísticas preocupantes sobre la carencia de conservación de las áreas verdes (espacio público) en Lima Metropolitana, donde se observa que es el segundo problema más resaltante en la tabla, lo cual debe darse una pronta intervención, debido a que el espacio público es un factor principal para que el ciudadano tenga lugares donde realizar sus actividades recreativas y generar sus recuerdos positivos.

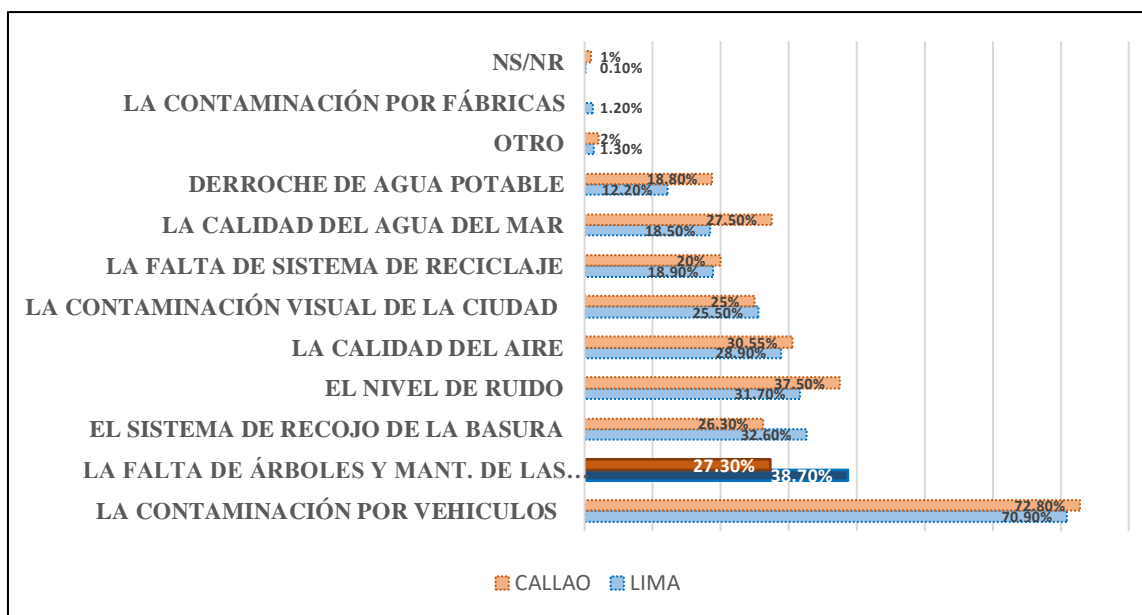


Figura 8. Principales problemas de Lima y Callao.

Fuente: Elaboración propia Según la información brindada de Lima Como Vamos 2017.

Tabla 1. Principales problemas ambientales más graves de Lima

LIMA	2018	HOMBRE	MUJER	18 A 29 AÑOS	30 A 44 AÑOS	45 AÑOS O MAS	A/B	C	D/E	LIMA CENTRO	LIMA ESTE	LIMA NORTE	LIMA SUR
LA CONTAMINACIÓN POR VEHÍCULOS	70.90%	70.00%	71.70%	72%	71.60%	69.10%	68.70%	71.50%	73.70%	73.60%	73.80%	65.50%	70.50%
LA FALTA DE ARBOLES Y MANTENIMIENTO DE LA ZONAS VERDES	38.30%	38.30%	38.40%	39%	38.30%	37.70%	32.40%	42.50%	42.60%	26.20%	38.60%	38.40%	53%

Fuente: Elaboración propia Según la información brindada de Lima Como Vamos 2017.

Tal como se muestra en la tabla 1 el problema de falta de árboles y mantenimiento de las zonas verdes se da con mayor porcentaje en el cono de Lima Sur, con un porcentaje de 53 %. Esto quiere decir que la pérdida de identidad territorial se da con mayor intensidad en aquellas zonas, causando espacios públicos en peligro.

La falta de identidad territorial es un factor que produce el abandono de los espacios públicos, un claro ejemplo es el caso del Parque Primero de Mayo ubicado

en San Juan de Lurigancho. El parque se ubica en el paradero 12 de la avenida Flores de Primavera, colinda con 2 comunidades: Las Flores y Canto Chico. Cuenta con un área aproximada de 800 m² donde intervino una organización llamada 'Haz tu mundo verde' que es conformada por los mismos jóvenes del distrito mencionado.

Se propuso una meta que consistió en recuperar los espacios públicos que parcialmente se había convertido en un botadero de desmonte donde se percibía como un lugar inseguro donde no se puede realizar ningún tipo de actividad. La intervención consistió en un trabajo en grupo para generar a la comunidad una identidad territorial hacia el espacio público, realizando limpiezas, actividades recreativas y participativas que impulse el interés de la comunidad para proteger su lugar de recreación.

En la imagen 9 se muestra el antes de la reactivación del parque primero de mayo, donde se observa el deterioro en la que se encontraba, mostrando un lugar con falta de valor territorial.



Figura 9. Parque primero de mayo.

Fuente: Manual de defensa de los espacios públicos.

A nivel distrital

Villa María del Triunfo el distrito que tiene el más alto porcentaje en espacios públicos deteriorados y en abandono, donde la identidad territorial o identificación hacia una zona se está perdiendo año a año, haciendo que las personas pierdan el interés en mantener o cuidar sus propios espacios de recreación dirigiéndola hacia un daño donde se puede tornar difícil redimirlo.

La figura 10 muestra un espacio público sin mantenimiento y en abandono, donde las personas caminan alrededor de él sin sentir el agrado de poder sentarse, caminar, jugar o disfrutar de un buen lugar, todo eso debido al mal estado de este espacio que se produjo por una falta de pertenecía por parte de los pobladores.



Figura 10. Parque San Francisco de Tablada de Lurín, VMT.

Fuente: Elaboración propia.

La figura 11 es otro caso de falta de compromiso e identificación con el espacio público, se observa que el lugar está en mal estado y además con desmontes en ciertas partes, debido a que ha perdido el sentido de espacio de recreación y se ha convertido en un lugar que no brinda ningún sentimiento positivo hacia el usuario.



Figura 11. Parque Bartolomé Herrera de Tablada de Lurín Zona Nueva, VMT.
Fuente: Elaboración propia.

A nivel local

En José Gálvez no existe ningún parque con un área considerable que este en buen estado, a pesar que hay lugares destinados a área verde y de recreación, no se aprovecha al cien por ciento. Los pobladores de José Gálvez están atravesando por una falta de identidad territorial debido al déficit de áreas de cultura y recreación donde puedan reunirse y crear lazos fraternales.

Al no tener espacios públicos destinados al usuario se ven en la necesidad de frecuentar a zonas aledañas que si brindan y satisfacen su necesidad de áreas de diversión y ocio, haciendo que pierdan el sentimiento positivo hacia el lugar que pertenecen conllevando a querer ser parte de otra zonas o distritos.

Las figuras 12 y 13 muestran el total abandono de complejo deportivo José Olaya ubicado en VMT en el sector de José Gálvez, se observa que el espacio destinado a recreación está lleno de residuos sólidos, por tal motivo los pobladores del lugar no

toman interés para mejorar aquel espacio público, ya que, no genera ningún valor social.



Figura 12. Complejo deportivo José Olaya en José Gálvez – Paradero 8, VMT.

Fuente: Elaboración propia.



Figura 13. Complejo deportivo José Olaya en José Gálvez – Paradero 8, VMT.

Fuente: Elaboración propia.

La figura 14 y 15 muestra un terreno extenso destinado a área de recreación y ocio donde no existe ningún tipo de intervención para recuperar este espacio urbano social que está en constante deterioro, lleno de basura y sin ningún área verde. Esta situación es verdaderamente preocupante, ya que, la falta de identidad territorial del sujeto a espacio se ha perdido totalmente en esta zona del distrito y las consecuencias se reflejan en este abandono del espacio público que produce zonas inactivas y olvidadas que está perdiendo todo valor para el poblador.



Figura 14. Centro eco turístico en José Gálvez – Paradero 9, VMT.

Fuente: Elaboración propia.



Figura 15. Centro eco turístico en José Gálvez – Paradero 9, VMT.

Fuente: Elaboración propia.

Poca interacción social y la falta de desarrollo de actividades integradoras:

Falta de cohesión social

A nivel global

En los países de América Latina se sabe que los espacios públicos se ha transformado en problemas crítico, ya que, aquellos lugares destinados para las diversas actividades del ser humano no satisfacen las necesidades para desarrollar y fortalecer los diversas rutinas a causa del abandono y deterioro de los espacios públicos, es por ello que no percibe la inclusión dentro de aquellos lugares sociales y de recreación.

México atraviesa conflictos de actividades sociales y de recreación debido a la falta de opciones de esparcimiento en lugares destinados a estas actividades. Se realizó una encuesta a los habitantes sobre los tipos de actividades que más ejecutan en un espacio público donde se evidencia las actividades más recurrente concierne a la deportiva.

Tabla 2. *Actividades más demandadas.*

Actividades deportivas	24.7 %
Cursos y talleres	14.9 %
Eventos culturales y cívicos	14.6 %

Fuente: Elaboración propia Según la información brindada por SEDESOL 2010.

Además las ocupaciones dinámicas como eventos culturales y talleres agregan en conjunto 29.5 %, esto quiere decir que carece de oportunidades adecuadas para realizar actividades lúdicas es una necesidad de los habitantes para desarrollar interacciones sociales como comunidad. Debido a todas estas carencias y necesidades de la población, fortalece el requerimiento de espacios sociales que generen una buena opción para incrementar diferentes ocupaciones que fomente la interacción social la cual lleva a una cohesión social de la ciudad.

Las actividades físicas que integran una sociedad es importante en la salud del ser humano, que además coopera con el progreso económico, cultural y a la cohesión social de las localidades. Los elementos de calidad en la construcción del entorno urbano, la facilidad de recreación, parques y sistemas de circulación con buen acceso incentivan al desarrollo de actividades físicas, ya que, las personas se vuelven más activas cuando el ingreso a plazas, parques de recreación y lugares de ocio son fáciles de acceder.

A nivel nacional

El Perú pasa por una terrible escases de espacios públicos que al pasar de los años han ido perdiendo valor entre la sociedad, derivando a otra de las ramas de este principal problema que es la existencia de espacios públicos que no cumplen las

necesidades de un usuario específico ya que, la infraestructura de esta no satisfacen las actividades que se desea realizar, por ende el espacio público pasa a segundo plano en el sector urbano, llevándola a problemas de abandono, inclusión, falta de mantenimiento y de identificación con el sector.

El Arq. Gustavo Riofrío en una entrevista en RPP menciona que las áreas verdes o espacios públicos en el Perú son muy escasas. En la actualidad Perú tiene un promedio de 2 metros cuadrados de área verde por residente mientras que en otras ciudades de América latina como Santiago de Chile, Bogotá y Sao Pablo, superen los 20 metros cuadrados según el índice de ciudades verdes de América latina.

Así construyendo una barrera para el desarrollo de actividades sociales de la comunidad, ya que, al no tener oportunidades para poder interactuar y conocer a nuevas personas se genera desbalance en la integración social afectando en la unión de la ciudad.

Por otro lado se realizó un proyecto llamado “La garita”, promovido por estudiantes de la Universidad Católica del Perú egresados de la carrera de Psicología, y con apoyo de especialistas y alumnos de la facultad de Arquitectura y urbanismo. El proyecto se dio inicio después del terremoto ocurrido en el año 2007 para la reconstrucción del pueblo “La garita” ubicado en la Ciudad de Ica.

En primera instancia se centró en la construcción de casas Sismo – resistentes, sin embargo después de sesiones psicológicas a las personas damnificadas se evidencio la gran necesidad de un espacio público que fuera utilizado para promover nuevas formas de interacción social. Entonces el proyecto se enfocó en crear un espacio que priorice el desarrollo de integración de los pobladores, de esta manera ayudando a superar las pérdidas después del terremoto.

La creación de este espacio social tuvo como finalidad responder a las carencias de los pobladores, puesta que ellos mismos manifestaron que deseaban tener un lugar donde reunirse y desarrollar sus actividades recreativas junto a su

familia. En las reuniones realizadas entre los colaboradores y los pobladores llegaron a priorizar que el espacio público tenga un carácter lúdico, que se genere a través de dinámicas; acompañadas de espacios para la acción de actividades que gestionen un cambio en sus comunidades.

A nivel Lima Metropolitana

Lima Metropolitana cuenta con 4 conos: Lima Norte, Centro, Sur y Este; donde según estadísticas LIMA CÓMO VAMOS (2017) muestra que en el cono Lima sur se da el mayor porcentaje de déficit e insatisfacción con los espacios recreativos y culturales, ya que no cuentan con espacios eficaces para el desarrollo de ocupaciones sociales, educativas y de ocio-culturales. Por lo tanto no se fomenten la identidad individual y colectiva en aquellos distritos dentro del cono mencionado.

Tabla 3. Nivel de satisfacción e insatisfacción de los habitantes de Lima.

LIMA		2018	HOMBRE	MUJER	18 A 29 AÑOS	30 A 44 AÑOS	45 AÑOS O MAS	A/B	C	D/E	LIMA CENTRO	LIMA ESTE	LIMA NORTE	LIMA SUR
LAS VEREDAS Y ESPACIOS PARA LA CIRCULACION DE PEATONES	INSATISFECHO	52.20%	53%	51.50%	49%	52.70%	55%	47.60%	56.90%	53.50%	46.50%	50.10%	58.20%	54.80%
	NI SATISFECHO NI INSATISFECHO	35.70%	35.70%	35.70%	37.30%	36.10%	33.80%	39.50%	32.40%	34%	37.80%	38.60%	32.50%	33.50%
	SATISFECHO	11.50%	10.90%	12%	13.30%	10.70%	10.40%	12.30%	10.30%	11.60%	14.30%	11.30%	9%	11.30%

Fuente: Elaboración propia Según la información brindada de Lima Como Vamos 2017.

Tal como se muestra en la tabla 3 la mayor insatisfacción con respecto a espacios destinados al peatón se da en el cono Lima Sur, con un 54,8 % de insatisfacción. Esto quiere decir que aquellos lugares no cumplen con sus necesidades de recreación o paseo, lo cual lleva a que haya poca interacción social, además de no poder desarrollar actividades que integren a una ciudad, generando cohesión social.

Todo esto causado por la falta de grandes zonas verdes. Algunas ciudades cuentan con grandes parques metropolitanos para satisfacer las necesidades de su población. Tal es caso de los parques metropolitanos de la ciudad de Quito - Ecuador y Santiago de Chile, estas dos ciudades cuentan con más de 700 hectáreas respectivamente. Mientras que en Lima, ningún parque metropolitano supera las 12 hectáreas, ni sumando el área de los parques zonales llegan a alcanzar ese gran tamaño de los parques de las ciudades mencionadas.

La ex presidenta del Consejo Directivo de SERPAR menciona que la cantidad de espacios verdes es esencial para obtener una buena calidad de vida para el ciudadano, por tal motivo se debería implementar uno en cada ciudad del país, para garantizar las relaciones sociales como sociedad e independientemente apoyar al desarrollo de actividades en grupos.

A nivel distrital

Villa María del Triunfo es un distrito que tiene mayor déficit de espacios públicos que fomenten e incentiven el desarrollo de los usuarios en cuanto a recreación, educación y cultura, debido a la gran falta de identidad de los pobladores hacia los espacios que concurren diariamente, tales como, parques, plazas, áreas verdes, lozas deportivas, entre otras. Todo esto es ocasionado por la falta de mantenimiento de aquellos espacios, además por la falta de compromiso de las mismas entidades públicas al no desarrollar un lugar apto para diversas actividades que el poblador desee realizar cómodamente, en calidad y confort. Al respecto MINAM (2018) refleja que la superficie de área verde urbana por habitante ha ido disminuyendo cada año en VMT, haciendo que pierda la satisfacción del usuario hacia lo público, debido a la carencia y reducción de estos espacios de recreación.

Tabla 4. Superficie de área verde urbana por habitante.

REPRESENTACIÓN	2016	2017	2018
ANCON	3.83	3.74	3.66
ATE	2.66	2.6	2.54
BARRANCO	4.76	4.84	4.93
CARABAYLLO	1.44	1.4	1.84
CHACLACAYO	8.11	8.04	7.96
CHORRILLOS	3.14	3.09	3.04
COMAS	2.31	2.29	2.81
EL AGUSTINO	2.68	2.65	1.37
INDEPENDENCIA	1.18	1.18	2.73
JESUS MARIA	9.01	9.01	9.27
LA MOLINA	7.69	7.52	7.52
LA VICTORIA	2.54	2.58	2.62
LIMA	3.21	3.25	3.29
LINCE	3.72	3.76	3.81
LOS OLIVOS	3.83	3.77	4.33
LURIGANCHO	2.24	2.19	2.42
LURIN	1.17	1.14	1.12
MAGDALENA DEL MAR	4	3.96	3.98
MIRAFLORES	13.78	13.81	13.84
PACCHACAMAC	0.63	0.61	0.85
PUEBLO LIBRE	3.74	3.74	3.74
PUENTE PIEDRA	1.06	1.03	1
PUNTA HERMOSA	8.06	7.87	7.69
PUNTA NEGRA	1.76	1.72	1.67
RIMAC	1.12	1.13	1.13
SAN BARTOLO	11.23	10.97	8.5
SAN BORJA	11.95	11.9	11.86
SAN ISIDRO	20.06	20.2	22.09
SAN JUAN DE LURIGANCHO	1.52	1.49	1.59
SAN JUAN DE MIRAFLORES	1.69	1.56	1.65
SAN MARTIN DE PORRES	1.22	1.19	1.63
SAN MIGUEL	4.36	4.33	4.3
SANTA ANITA	2.38	2.33	2.3
SANTA MARIA DEL MAR	33.31	32.47	31.54
SANTIAGO DE SURCO	6.71	6.59	6.43
SURQUILLO	2.7	2.7	2.7
VILLA EL SALVADOR	1.53	1.5	1.47
VILLA MARIA DEL TRIUNFO	0.39	0.38	0.37

Fuente: Elaboración propia según la información brindada del MINAM 2018.

La figura 16 muestra la comparación entre todos los distritos de Lima Sur, con respecto al área verde urbana por habitante en los años 2016, 2017 y 2018, donde refleja que el distrito de VMT se posiciona en el último puesto, convirtiéndola en el distrito con el más bajo porcentaje.

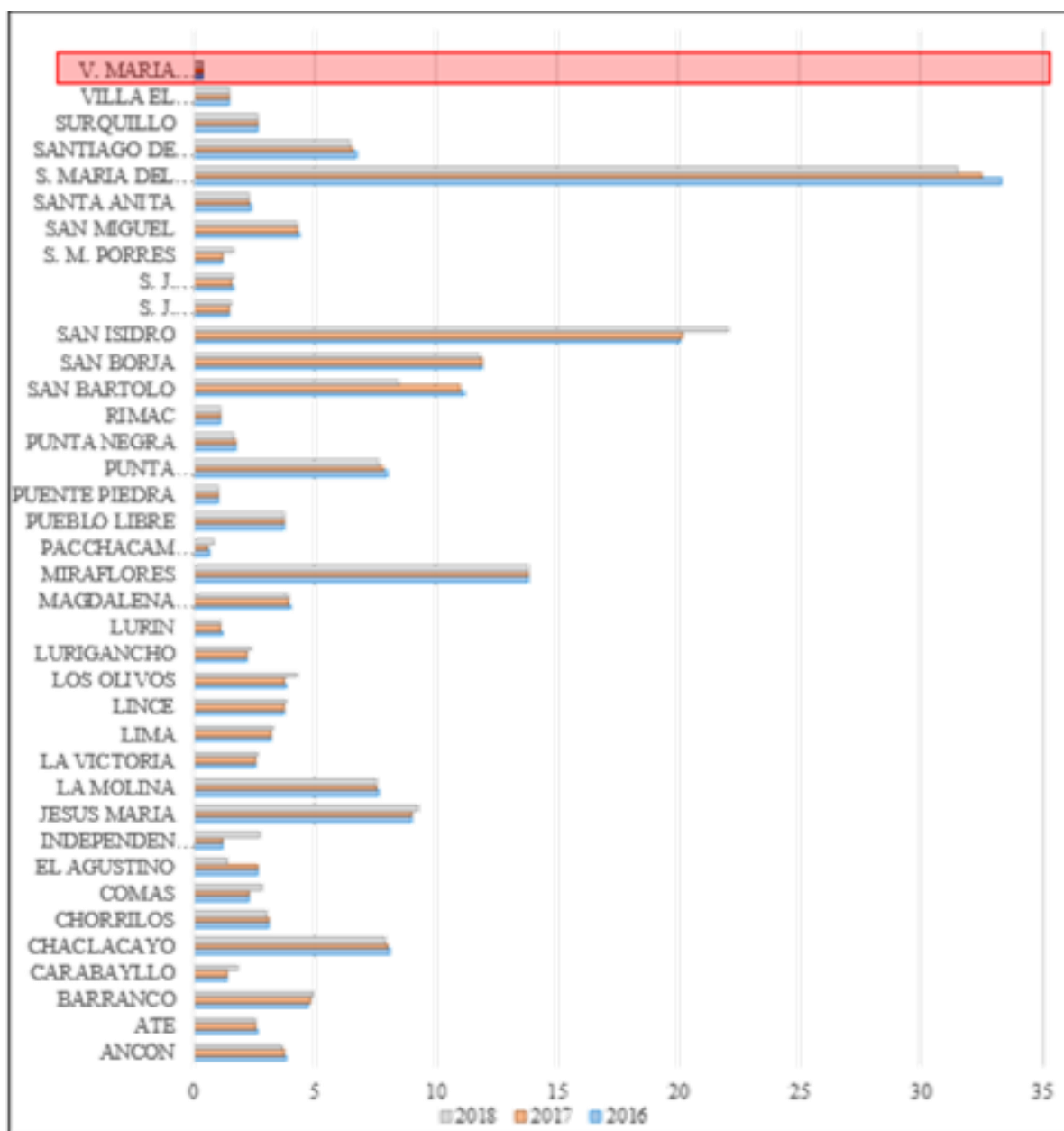


Figura 16: Superficie de área verde urbana por poblador de Lima Sur.
Fuente: Elaboración propia según la información brindada del MINAM 2018.

La figura 17 muestra la comparación entre los distritos más cercanos a VMT, con relación a la superficie del área verde urbana por habitante en los años 2016,2017 y 2018, donde se muestra la gran diferencia de cantidad de superficie de área urbana por habitante, siendo el distrito con el más bajo en porcentaje.

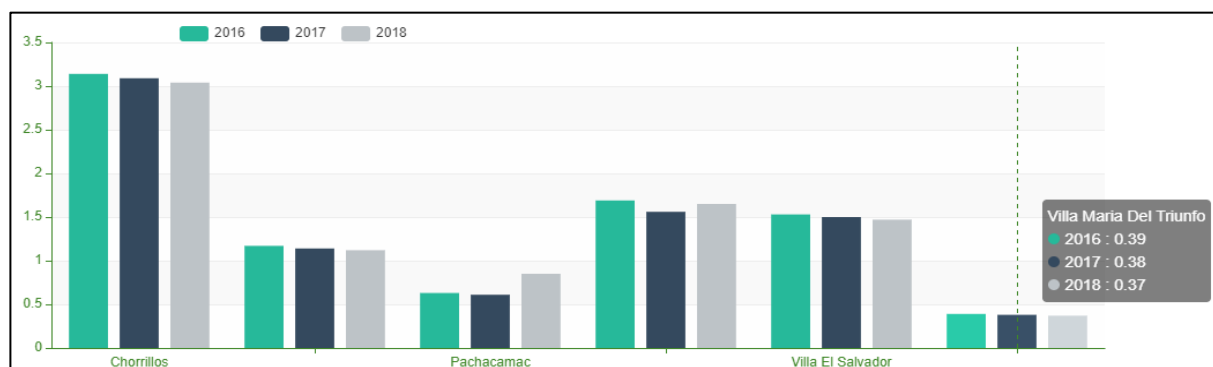


Figura 17. Superficie de área verde urbana por poblador de distritos cercanos a VMT.
Fuente: Elaboración propia según la información brindada del MINAM 2018.

La figura 18 muestra la comparación entre los distritos aledaños a VMT, con relación a la superficie de área verde urbana por poblador en el año 2018, donde se muestra que el distrito de VMT sigue siendo el más bajo ante los distritos mostrados.

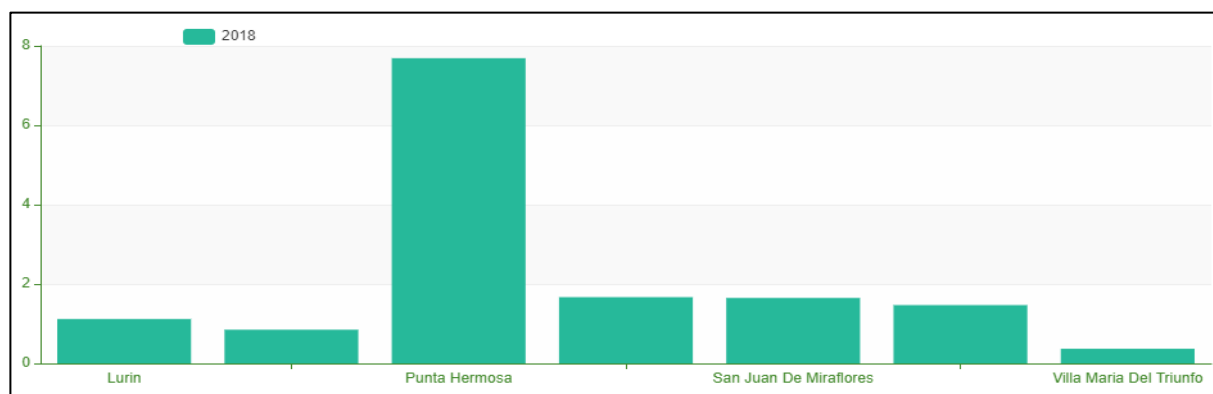


Figura 18. Superficie de área verde urbana por habitante de distritos aledaños a Villa María del Triunfo.
Fuente: Elaboración propia según la información brindada del MINAM 2018.

La figura 19 muestra un espacio de recreación infantil en mal estado, donde es peligroso que un niño pueda jugar libremente con los mobiliarios de juegos existentes, además de no tener un sentido creativo para incentivar y fomentar la socialización en grupo.



Figura 19. Parque Mariano Melgar del AH Inca Pachacutec, VMT.
Fuente: Elaboración propia.

La figura 20 muestra una cancha deportiva de tierra, donde imposibilita realizar actividades deportivas de manera correcta y en confort para el usuario.



Figura 20. Complejo Deportivo El Hueco de Tablada de Lurín, VMT.
Fuente: Elaboración propia.

A nivel local

José Gálvez atraviesa por problemas de espacios destinados al desarrollo de actividades culturales, sociales y de interacción de los jóvenes. Existen grupos de jóvenes y niños que realizan diferentes actividades, como baile, canto y deporte; en lugares que no satisfacen la necesidad de ninguno de estos talentos, forzando a este tipo de usuario a desarrollarse en un espacio en mal estado y con una mala funcionalidad. Todo esto genera una grave falta de cohesión social en esta zona ya que al no tener oportunidades para fortalecer estos talentos, hacen que se deje de practicar y se pierda la interacción social entre la sociedad.

La figura 21 muestra que el espacio destinado a la recreación deportiva ubicada en VMT no es eficiente para desarrollar las actividades correctamente, debido al mal estado de la cancha de losa y la basura alrededor, además de llenarse de charcos de agua al llover, lo cual impide hacer uso de este lugar.



Figura 21. Complejo deportivo José Olaya de José Gálvez – Paradero 8, Villa María del Triunfo.

Fuente: Elaboración propia.

Las figuras 22 y 23 muestran un parque, donde dentro de ella existe una cancha deportiva de losa en estado regular, la cual tiene un poste de luz pública al medio de esta, entre los 2 arcos, haciendo que no se pueda desarrollar activamente los deportes que las personas deseen realizar.



Figura 22. Parque Virgen del Carmen de José Gálvez – Paradero 2, VMT.

Fuente: Elaboración propia.



Figura 23. Parque Virgen del Carmen de José Gálvez – Paradero 2, VMT.

Fuente: Elaboración propia.

Habiéndose expuesto la realidad problemática, la reactivación del espacio público es parte indispensable para resolver los problemas sociales que aqueja en distintos puntos del país, debido que el espacio público es un generador de cambio positivo en la sociedad. Por tal motivo el deterioro y abandono de un lugar público causa impactos negativos tanto en el lugar físico y en el mismo usuario, generando percepciones visuales y emocionales de acuerdo al estado del espacio público.

Por todo lo mencionado la reactivación del espacio público brinda a la sociedad valores de integración e interacción que fomenta la participación como grupo social para el cuidado y protección de estos lugares públicos.

Finalmente la presente investigación plantea de qué manera la arquitectura lúdica fomenta la reactivación del espacio público, para poder revertir los diversos problemas, tales como, la fragmentación urbana, los no lugares y la falta de cohesión social. Así poder brindar un nuevo sentido de solución didáctica que satisfaga las

necesidades de los pobladores y despierten el interés hacia las actividades sociales e integradoras, además fomentar el cuidado y protección del espacio público.

Esquema exploratorio

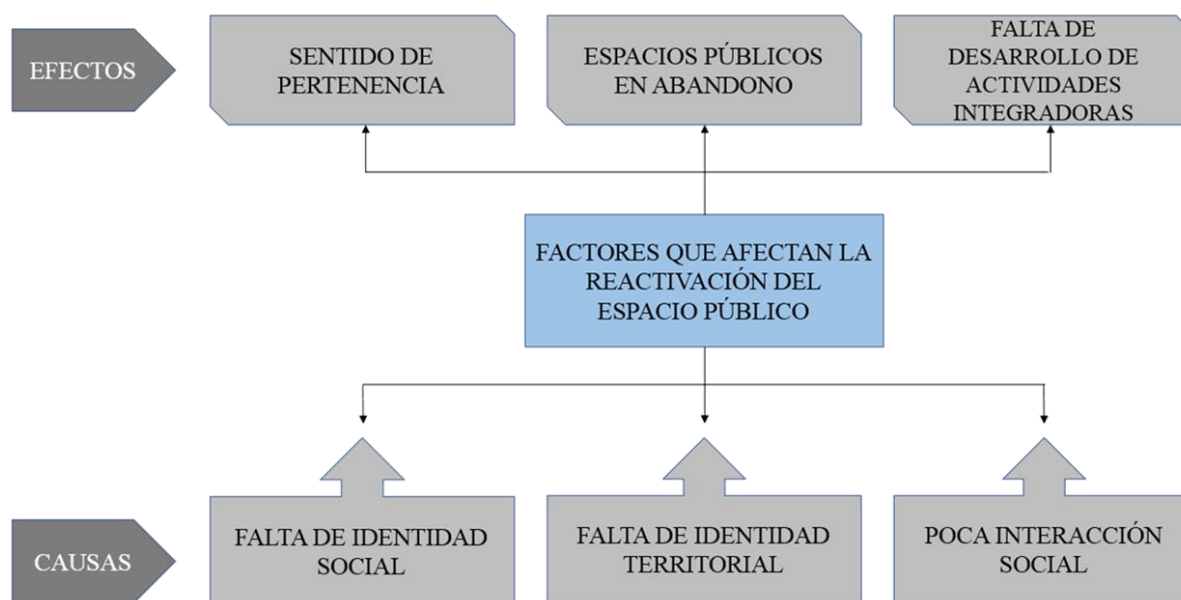


Fuente: Elaboración propia.

El presente esquema exploratorio conforma los diversos factores los cuales generan el deterioro del espacio público donde se identifica que los problemas sociales son los principales causantes de esta situación, debido a la fuerte conexión entre el ser humano y el espacio público. Donde todos los factores identificados afectan diferentes puntos sociales los cuales generan zonas abandonadas en gran parte de la ciudad y grupos sociales fragmentados.

Es por ello que al analizar los causantes del deterioro del espacio público, se identificaron los términos mencionados en el esquema exploratorio para conocer que un lugar público debe ser considerado como eje central de desarrollo social.

Árbol de problema

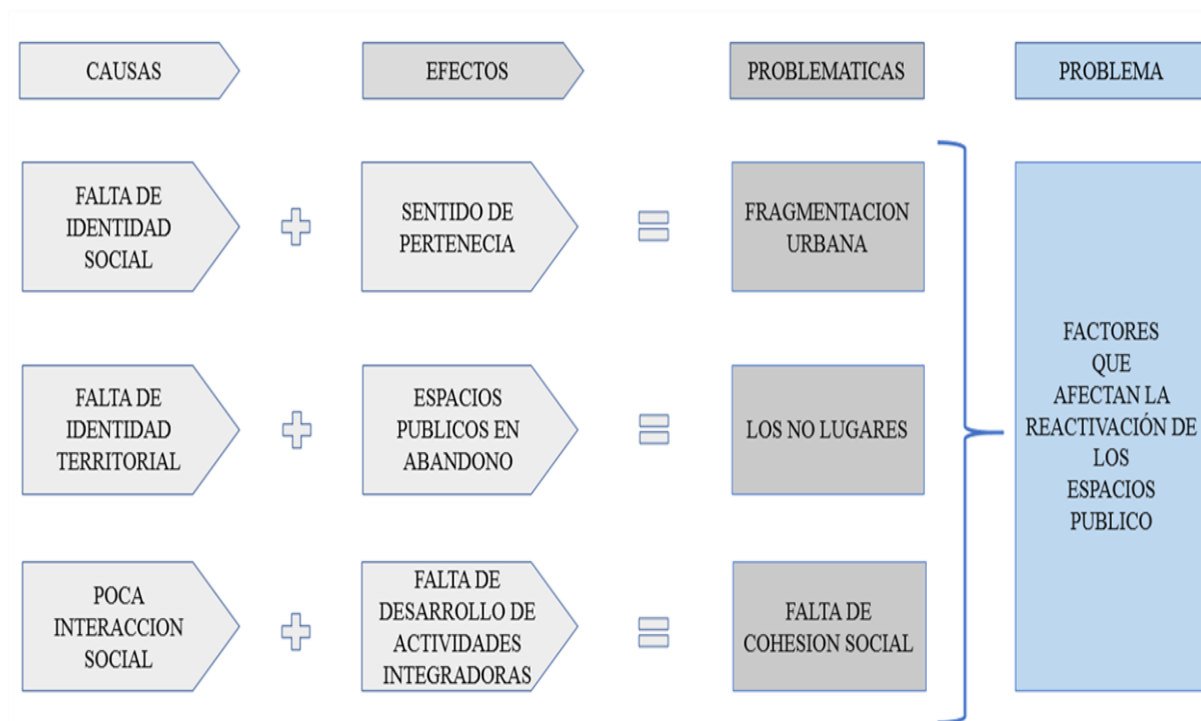


Fuente: Elaboración propia.

Habiéndose analizado las teorías se llegó a identificar una serie de causas y efectos que conllevan al problema central que son los factores que afectan la reactivación del espacio público. Donde la falta de identidad social genera la falta de sentido de pertenencia hacia el espacio público. Además la falta de identidad territorial genera espacios públicos en abandono. Por otro lado la poca interacción social genera la falta de desarrollo de actividades integradoras.

Finalmente, según las teorías analizadas se identificó que las causas y efectos producen en el espacio público un deterioro y abandono constante, donde la sociedad es el principal protagonista para dar solución al problema o llevarlo a uno mucho más grave.

Esquema fenomenológico



Fuente: Elaboración propia.

El presente esquema fenomenológico contiene el problema central que son los factores que afectan la reactivación del espacio público causado por la falta de identidad social, la falta de identidad territorial y la poca interacción social, que a su vez estos causante generan efectos como la falta de sentido de pertenencia, espacios públicos en abandono y la falta de desarrollo de actividades integradoras.

Además aquellas causas y efectos conllevan a una serie de problemáticas respectivamente, tales como la fragmentación urbana, los no lugares y la falta de cohesión social. Finalmente, todo lo mencionado deriva al problema principal que son los factores que afectan la reactivación del espacio público.

1.2 trabajos previos

Antecedentes Nacionales

Aucaruri, J. (2018) en su tesis de grado “Reactivación del espacio colectivo en Huancayo mediante sistemas culturales de usos mixtos” tuvo un enfoque cuantitativo con un tipo de investigación aplicada de nivel descriptivo explicativo y con un método hipotético deductivo. La muestra selectiva fue de 12 proyectos de Big, 8 de MVRDV y 6 de B. Tschumi. El objetivo principal de la investigación fue explicar y comprobar la alternativa posible activar el espacio común en la ciudad de Huancayo a través de sistemas culturales de usos mixtos. Como conclusión, los resultados mostraron que el espacio público debe tener características de protección, recubrimiento y acogida, además se debe poder realizar expresiones culturales y sociales. Existe una creciente población por la cual también una urgencia para plantear las soluciones de reactivación del espacio público mediante métodos culturales.

López M. (2017) en su tesis de grado “Diseño de un centro cultural aplicando espacios públicos como interacción social y difusión artística en la ciudad de Chimbote, Áncash” realizado con un enfoque cuantitativo de diseño no experimental, transversal, de tipo descriptiva. La muestra fue de 3 expertos del tema, y el muestreo fue no probabilístico y selectivo, utilizó técnica de entrevistas, observación de campo y documentación. Teniendo como objetivo principal identificar la aplicación de difusión artística e interacción social como influencia en los espacios públicos mediante proyectos de investigación referenciales. Como conclusión, se logró comprobar que la interacción social y difusión artística son integradores de los espacios públicos para fomentar el desarrollo cultural.

Vasquez, M. (2017) en su tesis de maestría “Los imaginarios urbanos y el espacio público del área central de la ciudad de Huancayo” tuvo un enfoque cuantitativo con un tipo de investigación correlacional, con diseño no experimental – transversal correlacional. La muestra fue de 384 habitantes de la zona metropolitana

de Huancayo. Utilizando técnicas de encuesta y observación, y como instrumento el cuestionario. El objetivo principal de la investigación fue precisar en qué rango la condición del espacio público del área central se vincula con la formación del imaginario urbano de los pobladores de Huancayo. Como conclusión, los resultados indicaron que el buen estado de un buen espacio social y sus alrededores, mejoran las relaciones sociales y culturales, que con sus actividades generan una identidad simbólica, integración socio-cultural y una libre expresión.

Torres, M. (2015) en su tesis para título de Arquitecto "Red de parques y renovación del ex parque zonal: propuesta para la revaloración del espacio público, áreas verdes e infraestructura recreativa en el núcleo urbano de Chiclayo" Tuvo un enfoque cuantitativo con una investigación de tipo aplicada experimental. Teniendo como objetivo principal de la investigación fue identificar las posibles maneras de intervención para renovar el parque zonal del distrito (Espacio público). Como conclusión, los resultados muestran que el núcleo urbano de Chiclayo necesita espacios públicos e infraestructuras recreativas para solucionar el déficit que existe en la ciudad, así apuntando a los 9m²/hab que se requiere.

Sánchez, L. (2015) en su tesis de grado "usos del espacio público y su influencia en la dinámica social del sector la esperanza del distrito de chilca" tuvo un enfoque cuantitativo de tipo descriptivo y diseño no experimental de corte transversal, emplearon como técnica la recolección de datos el mapeo y cuestionario. El objetivo principal de la investigación fue precisar de qué manera influye el uso de los espacios públicos en la dinámica cultural y social de la zona la esperanza del distrito de chilca, para culminar como conclusión se llegó a determinar que los espacios públicos influyen en las diversas dinámicas sociales, culturales, así mismo promueven un desarrollo educativo.

Antecedentes Internacionales

Aguíño E. (2019) en su tesis de grado “Reactivación interior de espacios públicos en desuso de la ciudad de Ambato” fue desarrollado bajo un enfoque cuantitativo de tipo exploratorio-descriptivo. La muestra se conformó por 25 personas entre 13 y 60 años, además a investigadores y profesionales. La técnica que se empleo fue deductivo-inductivo, mediante la observación y entrevistas. Se tuvo como objetivo principal proponer la reactivación de los espacios públicos en desuso en Ambato, para optimizar la vida urbana de la ciudad. Como conclusión, considera que el diseño de áreas interactivas genera la reactivación de espacios en desuso, como un eje esencial para las personas, generando sociedad. Se adquiere un análisis correcto de los entornos y las necesidades que genera en el diario, logrando así un prototipo que puede ser utilizado por la sociedad en sus diferentes campos sociales, culturales, económicos, con una finalidad de mejorar el espacio público y el vivir de la sociedad.

Santacruz, D. (2019) en su tesis de magister “impactos de la regeneración del espacio público en la condición de vida y sentido de pertenencia caso de estudio: parque urbano cumandá”. Se desarrolló con un enfoque cuantitativo de tipo descriptivo, con diseño no experimental de corte transversal. La técnica que se utilizó fueron las entrevistas y las observaciones de campo y el instrumento fue el cuestionario. El objetivo principal fue identificar los impactos el sentido de pertinencia y la calidad de vida en la regeneración urbana, para plantear estrategias que mejoren y generen la apropiación del espacio público. Como conclusión, la investigación determinó que la regeneración urbana de espacios públicos con una buena funcionalidad genera aspectos económicos y sociales como implementación del espacio público. Además de proporcionar un sentimiento de pertenencia y una cohesión social.

Nájera, M. (2018) en su tesis para título profesional “Reactivación de los espacios públicos a través de talleres de arte comunitario”. Se desarrolló bajo un enfoque cuantitativo de tipo de estudio descriptivo correlacional de método deductivo hipotético. Se utilizó como muestra a los miembros de la fundación biblioteca lupin, la

técnica que se utilizó fueron las encuestas y la observación como instrumento el cuestionario. El objetivo principal fue determinar la situación del espacio público de la zona de bellavista, en la ciudad de Quito, para establecer la relación entre la comunidad y los espacios públicos. Como conclusión, se detectó que la concientización hacia los pobladores acerca de la influencia de los espacios públicos en la identidad cultural de sujeto a espacio.

Velasquez, E. (2018) en su tesis de doctorado “Los espacios públicos de ocio en la ciudad de Quito - Ecuador”. Se desarrolló bajo un método cuantitativo, de tipo Descriptiva – Explicativa. La muestra que se utilizó es de 53 pobladores, además, se utilizó la recolección de datos, entrevistas y encuestas. El objetivo principal fue analizar los aspectos necesarios para actividades de descanso y relajación en espacios públicos de la ciudad de Quito. Como conclusión, esta investigación propuso establecer la influencia del tiempo libre de los usuarios en las actividades de ocio que contribuyan a mejorar la calidad de vida y los espacios sociales de la ciudad de Quito.

Pinheiro T. (2013) en su tesis doctoral “El jugar de los niños en espacios públicos”. Se desarrolló con un enfoque cualitativo y de tipo exploratorio. La población fue no probabilística de tipo intencional, y el instrumento fue a través de cuestionarios y estudios de casos seleccionados. El objetivo principal fue comprender y analizar el lugar donde se desarrolla el niño mediante el juego, y la manera de cómo se genera la apropiación del espacio público planeado para el ocio infantil. Como conclusión, su investigación considera que la unión y el afecto son maneras de generar identidad positiva del niño hacia el espacio de recreación, siendo el principal motivo de apropiación de los niños con un sentido de pertenencia favorito para jugar y que en los espacios con mayor amplitud tienen mayor asistencia, ya que, tuvieron un mayor nivel en cuanto a la calidad lúdica o actividades de óseo.

1.3. Marco referencial

1.3.1 Marco teórico

1.3.1.1 Fundamentación teórica de la variable 1: Arquitectura Lúdica

Arquitectura

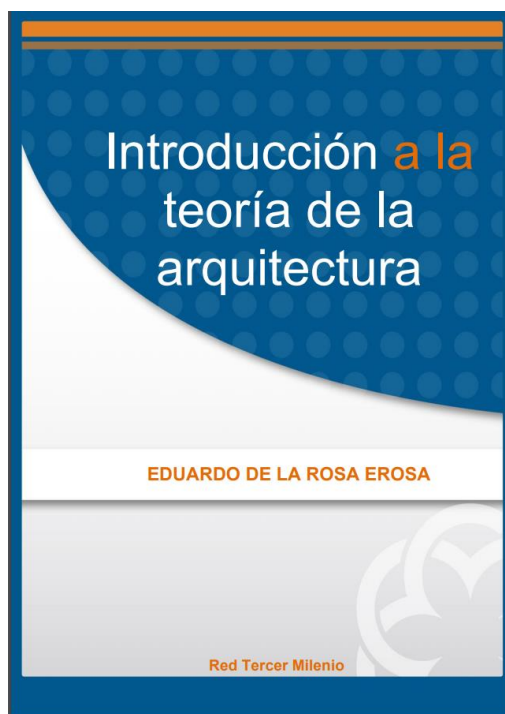


Figura 24. Portada del libro “Introducción a la teoría de la arquitectura”

Tabla 5. Ficha técnica del libro “Introducción a la teoría de la arquitectura”

ÍTEMS	DESCRIPCIÓN
AUTOR	Eduardo de la Rosa Erosa
AÑO	2012
LUGAR	México

Fuente: Elaboración propia.

FICHA DE RESUMEN

Subtema: La arquitectura

Referencia bibliográfica:

De la rosa, E. (2000). *Introducción a la teoría de la arquitectura*.

Resumen: p.27

El libro menciona que la arquitectura es el diseño y construcción de espacios para el ser humanos. Estos espacios habitables tienen que cumplir una función para el usuario, ya que, una obra arquitectónica que no sea habitable y funcional se considera una escultura o una forma de arte.

FICHA DE COMENTARIO

Con relación al tema de investigación, la arquitectura se puede definir como un arte, una ciencia o la construcción misma, que crea espacios que cumplan con cierta funcionalidad para ser habitado por el hombre, donde se debe incluir el arte, la creación y sensibilidad en todo lo que se desea realizar.

Entonces la arquitectura va más allá de toda construcción, esta conecta a muchas personas a través de una percepción individual que concluye en actividades colectivas la cual puede mejorar o desmejorar la calidad de vida del usuario. Ya que, un espacio bien diseñado produce en el ser humano emociones positivas, donde nace el lazo entre el confort y la necesidad del usuario, generando la apropiación activa y el aprovechamiento de cada parte del espacio, convirtiéndolo en funcional, cómodo y agradable para realizar cualquier tipo de actividad.

La Lúdica

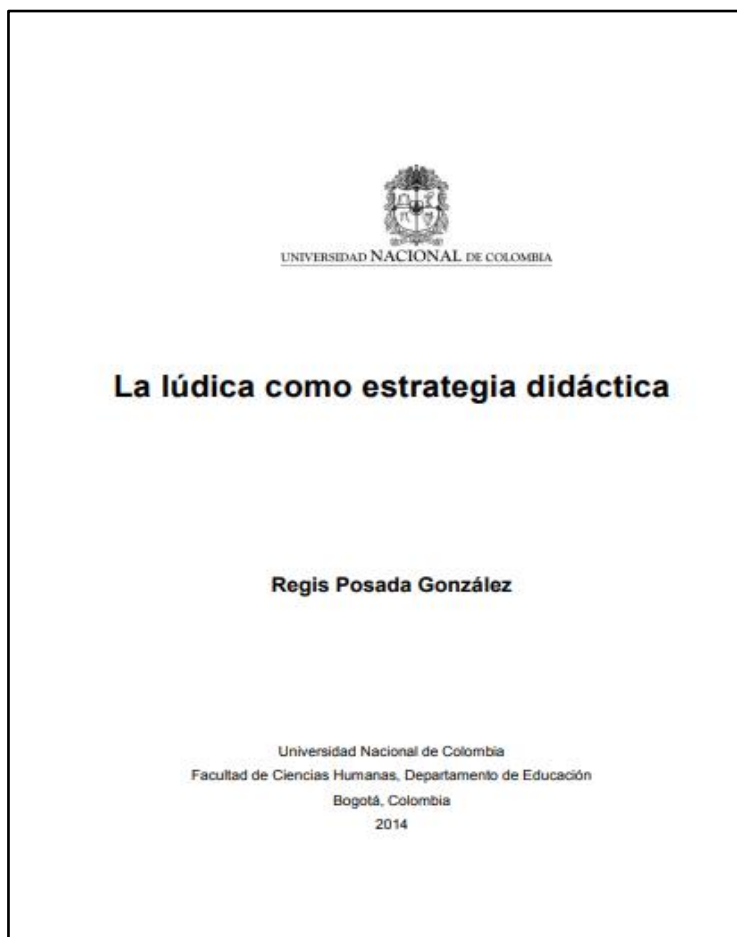


Figura 25. Portada de la tesis “La lúdica como estrategia didáctica”

Tabla 6. *Ficha técnica de Tesis - Magister “La Lúdica Como Estrategia Didáctica ”*

ÍTEMS	DESCRIPCIÓN
AUTOR	Regis Posada Gonzales
AÑO	2014
LUGAR	Bogotá – Colombia

Fuente: Elaboración propia.

FICHA DE RESUMEN

Subtema: La lúdica

Referencia bibliográfica:

Gonzales, R. (2014). La Lúdica Como Estrategia Didáctica (Tesis de magister).

Resumen: p.27

Esta tesis explica que la lúdica son capacidades que se desarrollan a través de un aprendizaje de interacción entre dos o más individuos dentro de espacios destinados al desarrollo de estas actividades para la libre expresión social y cultural. La lúdica es una forma de ser y de interactuar en diversos campos de recreación, además de permitir la posibilidad de interactuar a través de un juego creativo entre las personas para crear lazos y relaciones humanas.

FICHA DE COMENTARIO

Con relación al tema de investigación, la lúdica es una parte importante para poder fomentar las diferentes maneras de desarrollar actividades culturales, educativas y recreativas, debido a la gran influencia que la lúdica posee con respecto a estas actividades. Haciendo que se pueda recuperar la relación individuo, sociedad y entorno urbano, ya que, fortalecer los vínculos de la sociedad con la lúdica es una de las necesidades primordiales para garantizar la armonía urbana.

Entonces es importante conocer de este tema por los diferentes aportes que la lúdica brinda para una sociedad unida por los lazos del entretenimiento, la cultura y la educación, con un sentido lúdico o de juego educador que conlleva a una sociedad que se educa y se culturiza de un modo diferente.

Arquitectura Lúdica

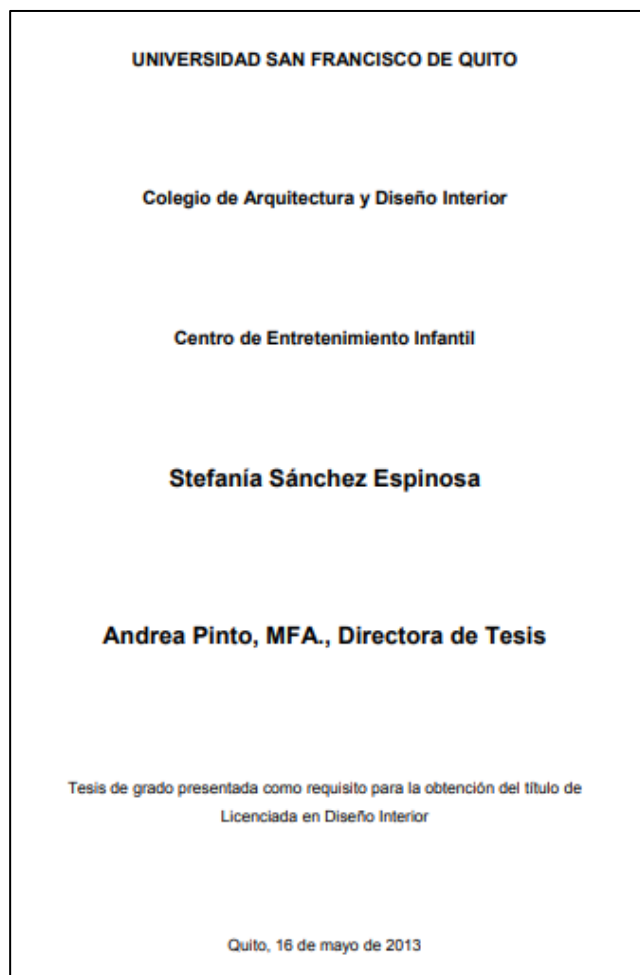


Figura 26. Portada de la tesis de grado “Centro de Entretenimiento Infantil”

Tabla 7. *Ficha técnica de la tesis de grado “Centro de Entretenimiento Infantil”*

ÍTEMS	DESCRIPCIÓN
AUTOR	Stefania Sánchez Espinosa
AÑO	2013
LUGAR	Quito - Ecuador

Fuente: Elaboración propia.

FICHA DE RESUMEN

Subtema: La Arquitectura lúdica

Referencia bibliográfica:

Espinosa, S. (2013). Centro de Entretenimiento Infantil (Tesis de grado).

Resumen: p.21

En la tesis de grado explica que la arquitectura lúdica se enfoca en la relación espacio-juego-aprendizaje, donde las personas pueden interactuar a través de distintas percepciones que brinda el ambiente diseñado. Además brinda un nuevo sentido de percepción de un ambiente divertido, tomando en cuenta las necesidades del individuo. Siguiendo factores básicos como seguridad, funcionalidad y recreación. Crear espacios divertidos que den oportunidad de aprender y jugar a la vez, es el punto más importante de la arquitectura lúdica, la cual depende del espacio arquitectónico para que sean aprovechado al máximo.

FICHA DE COMENTARIO

Relacionándola con el tema de investigación, la arquitectura lúdica es una manera diferente de exponer actos de expresión y comportamiento del ser humano la cual influye positivamente al espacio, de manera que la convierte en un lugar simbólico donde se realizan actividades para desarrollar capacidades físicas e intelectuales de la persona, dándole un enfoque diferente de aprender, relacionarse e integrarse con los demás.

Finalmente es importante conocer todo los aportes que pude brindar la arquitectura lúdica para la reactivación de un espacio público de manera diferente y enfocada en un sentido divertido y educador para realzar la sociedad y a la vez activar las zonas urbanas de la ciudad.

Forma lúdica

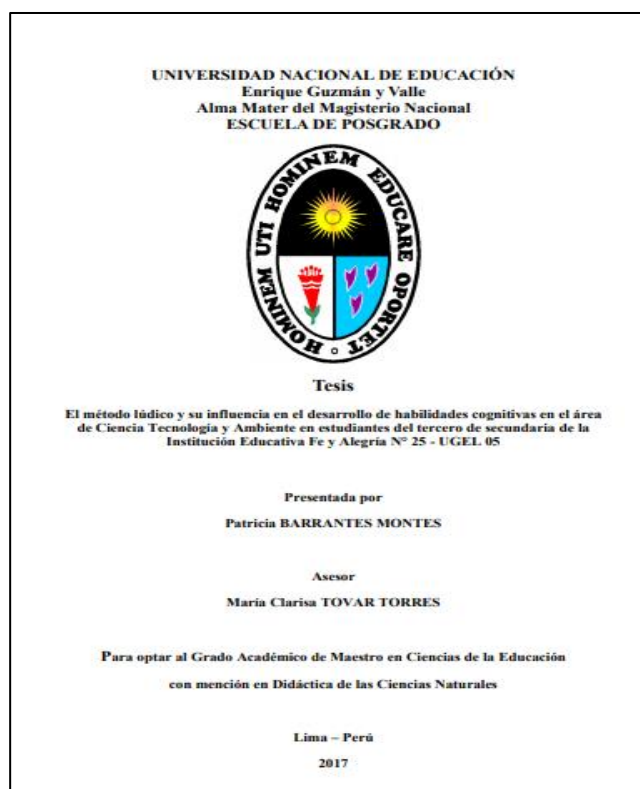


Figura 27. Portada de la Tesis de Investigación Ficha técnica de la tesis de investigación “El método lúdico y su influencia en el desarrollo de habilidades cognitivas en el área de ciencia tecnología y ambiente en estudiantes del tercero de secundaria de la institución educativa Fe y Alegría N° 25 – UGEL 05”

Tabla 8. *Ficha técnica de la tesis de investigación “El método lúdico y su influencia en el desarrollo de habilidades cognitivas en el área de ciencia tecnología y ambiente en estudiantes del tercero de secundaria de la institución educativa Fe y Alegría N° 25 – UGEL 05”*

ÍTEMS	DESCRIPCIÓN
AUTOR	Patricia Barrantes Montes
AÑO	2017
LUGAR	Lima – Perú

Fuente: Elaboración propia.

FICHA DE RESUMEN

Subtema: Forma lúdica

Referencia bibliográfica:

Barrantes, P. (2017). “El método lúdico y su influencia en el desarrollo de habilidades cognitivas en el área de ciencia tecnología y ambiente en estudiantes del tercero de secundaria de la institución educativa Fe y Alegría N° 25 – UGEL 05” (Tesis de grado).

Resumen: p.30

Esta tesis explica que la forma y su influencia lúdica consiste en el conjunto de texturas, materiales, luz, sombra y color que se utiliza para la fluidez y la percepción de la apariencia externa de la masa con un carácter dinámico. Es considerado un contorno exterior dinámico debido a la expresión fluida de la silueta y lo que esta genera ante la vista del usuario, ya que, muestra una percepción tridimensional en contacto con el espacio.

FICHA DE COMENTARIO

Con relación al tema de investigación, la forma lúdica representa a la silueta exterior que percibe el usuario y la cual tiene un contacto directo con el espacio público, por lo cual debe existir un lazo y una fluidez dinámica para generar momentos positivos a todo aquel que esté presente.

Por lo tanto la forma lúdica tiene factores como, textura, materiales, luz y entre otras que ayudan a brindar nociones de juego y vistas armónicas, por la estructura dinámica y sensible que es parte de ella. Debido a que existe una relación directa entre el usuario, el espacio y el contorno físico de una edificación, generando vistas innovadoras en la parte urbana de la ciudad para activar y generar hitos con aquellas formas flexibles y dinámicas que influyen en la parte visual.

Espacio lúdico



Figura 28. Portada del Artículo de Investigación “La ciudad lúdica: Interpretación creativa de los espacios urbanos a través del juego”

Tabla 9. Ficha técnica del artículo de investigación “La ciudad lúdica: Interpretación creativa de los espacios urbanos a través del juego”

ÍTEMS	DESCRIPCIÓN
AUTOR	Javier Abad
AÑO	2011
LUGAR	Madrid - España

Fuente: Elaboración propia.

FICHA DE RESUMEN

Subtema: Espacio lúdico

Referencia bibliográfica:

Abad, J. (Setiembre, 2011). La Ciudad Lúdica: Interpretación creativa de los espacios urbanos a través del juego. *Revista Creatividad y Sociedad*.

Resumen: p.5

La lúdica como influencia en los espacios, es un ámbito de expresión y producción de actividades artísticas, culturales, de ocio y de diversas interacciones sociales entre individuos. Esta no solo es un lugar físico, representa un espacio simbólico, por tal motivo indispensable para una persona. Además es un lugar de expresión, del fomento cultural e integración ciudadana. Es decir, es la participación en común e individual de los habitantes con sus propuestas y discusiones que forman parte de la ciudadanía.

FICHA DE COMENTARIO

Con relación al tema de investigación, el espacio lúdico es una manera diferente de exponer actos de expresión y comportamiento del ser humano la cual influye positivamente al espacio, de manera que la convierte en un lugar simbólico donde se realizan actividades para desarrollar capacidades físicas e intelectuales de la persona, dándole un enfoque diferente de aprender, relacionarse e integrarse con los demás.

Por lo tanto el espacio lúdico nos brinda factores básicos para la creación de una percepción divertida de un lugar destinado para las actividades de recreación cultural, recreación de ocio o actividades cotidianas que permite desarrollar y percibir sus habilidades intelectuales, físicas del ser humano tales como, correr, caminar, pasear, interactuar, entre otros.

Actividad Lúdica

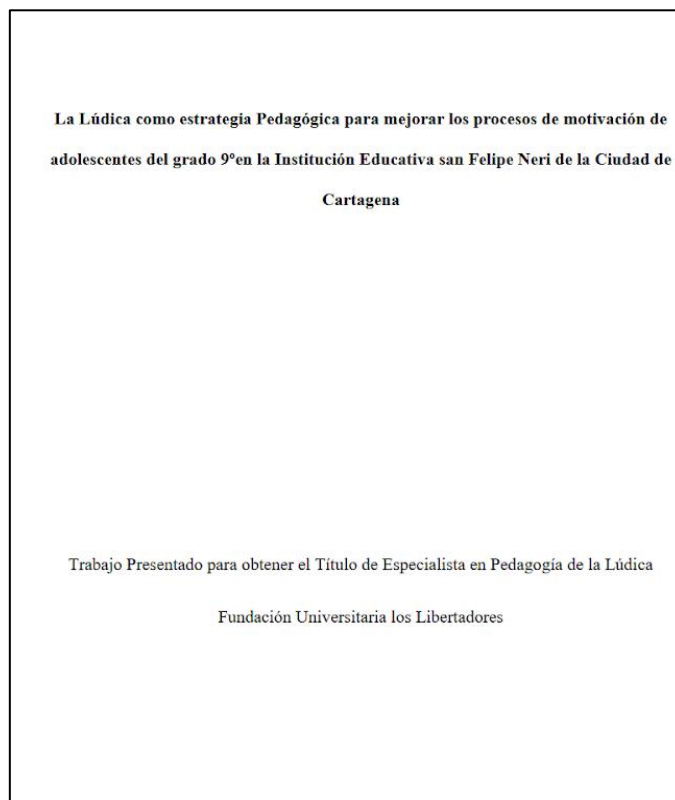


Figura 29. Portada de la tesis “La lúdica como estrategia pedagógica para mejorar los procesos de motivación de adolescentes del grado 9 en la institución educativa San Felipe Neri de la ciudad de Cartagena”

Tabla 10. *Ficha técnica del libro “La lúdica como estrategia pedagógica para mejorar los procesos de motivación de adolescentes del grado 9 en la institución educativa San Felipe Neri de la ciudad de Cartagena”*

ÍTEMS	DESCRIPCIÓN
AUTOR	Huizinga
AÑO	1987
LUGAR	Cartagena – Colombia

Fuente: Elaboración propia.

FICHA DE RESUMEN

Subtema: Actividad Lúdica

Referencia bibliográfica:

Huizinga (1987). “La lúdica como estrategia pedagógica para mejorar los procesos de motivación de adolescentes del grado 9 en la institución educativa San Felipe Neri de la ciudad de Cartagena” (Tesis para título).

Resumen: p.64

Esta tesis explica que la actividad lúdica permite orientar la inclinación del sujeto hacia el juego, quien a su vez aprende, disfruta y recrea. Para ello se debe seleccionar juegos compatibles con los valores de la educación y cultura; así como juegos vivenciales y dinámicos.

FICHA DE COMENTARIO

Con relación al tema de investigación, la actividad lúdica es prioridad para el desarrollo de diferentes actividades, debido a la influencia que tiene para cambiar todo concepto de una actividad. Esta brinda un nuevo enfoque hacia el desarrollo de actividades integradoras.

Entonces las actividades lúdicas ayudan al desenvolvimiento del usuario para realizar actividades de cultura, educación y recreación para la integración de una comunidad, donde se aplica diferentes juegos didácticos para el desarrollo cognitivo, psicomotriz, intelectual y psicológico de los niños y jóvenes, que a su disfrutan de una sociedad en conjunto donde conocen nuevas experiencias que despierta el interés hacia las actividades lúdicas para potenciar su capacidades.

1.3.1.2 Fundamentación teórica de la variable 2: Reactivación del espacio público

Reactivación

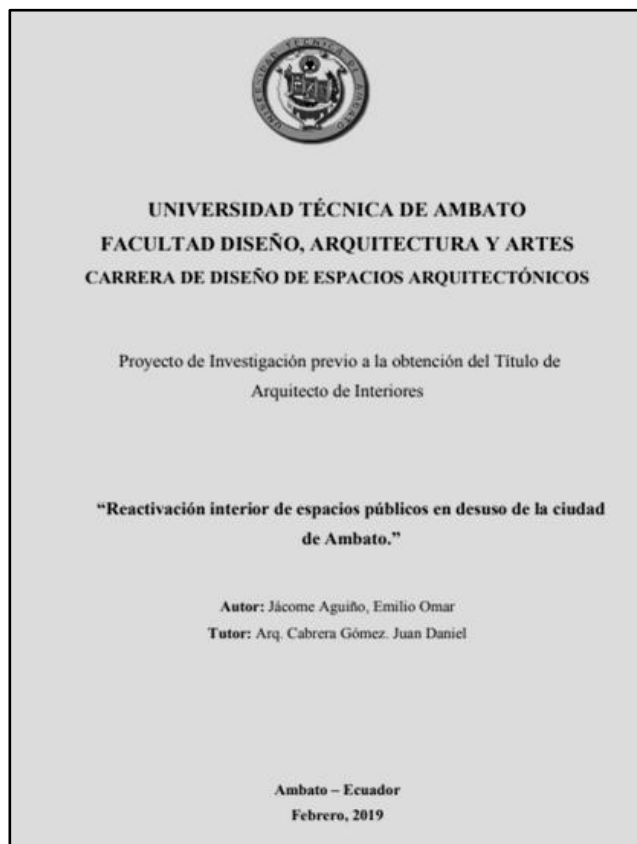


Figura 30. Portada de la tesis “Reactivación Interior de espacios en desuso de la ciudad de Ambato”

Tabla 11. Ficha técnica de la tesis de grado “Reactivación interior de espacios públicos en desuso de la ciudad de Ambato”

ÍTEMS	DESCRIPCIÓN
AUTOR	Jácome Aguiño, Emilio Omar
AÑO	2019
LUGAR	Ambato - Ecuador

Fuente: Elaboración propia.

FICHA DE RESUMEN

Subtema: Reactivación

Referencia bibliográfica:

Aguiño, J. (2019). "Reactivación interior de espacios públicos en desuso de la ciudad de Ambato" (Tesis de grado).

Resumen: p.21

Esta tesis explica que la reactivación es el renacer de una zona, área o lugar que ha atravesado daños físicos, en consecuencia fue olvidado y descuidado por los distintos usuarios. Es una acción de las personas para activar nuevos espacios, en lugares deteriorados. Formando un común social para plantear estrategias de reactivación de lugares públicos en mal estado.

FICHA DE COMENTARIO

De acuerdo a la investigación la reactivación ayuda a entender que el nuevo comienzo de un lugar determinado hace que vuelva a ser valorado gracias a una intervención que ayuda a realzar y optimizar el espacio, haciendo que las personas vuelvan a darle vida e identificarse con ello, apropiándose y cuidando el lugar en el que están.

Entonces la reactivación es parte fundamental del tema de investigación debido que va orientado hacia el revaloramiento de un espacio público, generando un nuevo comienzo a toda una ciudad y su población para fomentar en la sociedad el valor de protección e identificación hacia el espacio público y así brindar una nueva oportunidad para aquellos lugares públicos que atraviesan por el deterioro y descuido de la misma sociedad y las entidades relacionadas.

Espacio publico



Figura 31. Portada del libro “El espacio público, ciudad y ciudadanía”

Tabla 12. *Ficha técnica del libro “El espacio público, ciudad y ciudadanía”*

ÍTEMS	DESCRIPCIÓN
AUTOR	Borja Jordi Muxi Zaida
AÑO	2000
LUGAR	Barcelona - España

Fuente: Elaboración propia.

FICHA DE RESUMEN

Subtema: Espacio Público

Referencia bibliográfica:

Borja, J. y Muxi, A. (2000). *El espacio público, ciudad y ciudadanía*.

Resumen: p.34

Este libro menciona que el espacio público viene hacer más que un espacio vivo, un espacio para la socialización donde desarrollan y se relacionan las personas que viven y trabajan en la ciudad. Son espacios donde se practican e interactúan las personas, por lo tanto, no se considera de carácter jurídico sino funcional. Además, puede ser usado de forma temporal para fomentar la cultura y recreación, dando referencias simbólicas al sujeto haciendo que estos sitios se convierten en usos ocupacionales.

FICHA DE COMENTARIO

Relacionándola con el tema de investigación, el espacio público nos brinda toda oportunidad de desenvolvimiento del sujeto para la creación de grupos sociales y valores hacia el mismo lugar. Debido a la gran importancia que tiene la existencia de un espacio público en cualquier comunidad y ciudad, se debe proteger y cuidar para mantener a flote toda una población.

Entonces un espacio social es prioritario para la formación de una ciudad con valores y bases sólidas para la integración social, para mantener toda una comunidad satisfecha con su sector. Además el espacio público brinda una mejor percepción de las zonas urbanas del país, ya que, garantiza la socialización de diversas personas conocidas y por conocer. Por otro lado, percibir un espacio donde las personas se divierten y socializan entre ellos genera un aporte positivo a cualquier ciudad.

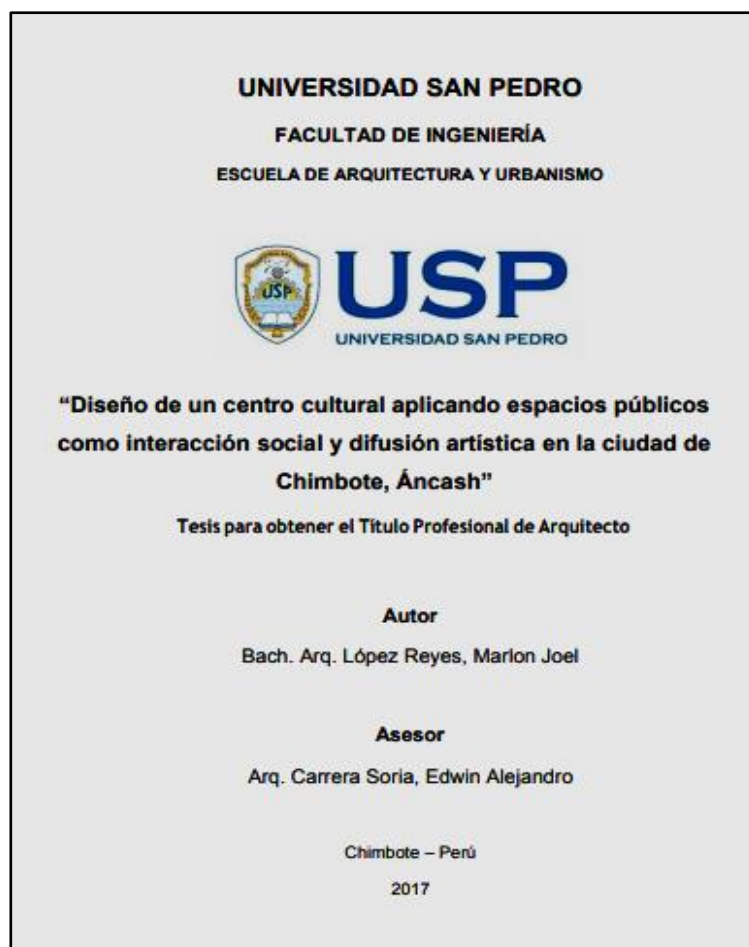


Figura 32. Portada de tesis para Título Profesional “Diseño de un centro cultural aplicando espacios públicos como interacción social y difusión artística en la ciudad de Chimbote, Ancash”

Tabla 13. *Ficha técnica de Tesis para Título Profesional “Diseño de un centro cultural aplicando espacios públicos como interacción social y difusión artística en la ciudad de Chimbote, Ancash”*

ÍTEMS	DESCRIPCIÓN
AUTOR	Bach. Arq. López Reyes, Marlon Joel
AÑO	2017
LUGAR	Chimbote – Perú

Fuente: Elaboración propia.

FICHA DE RESUMEN

Subtema: Espacio Público

Referencia bibliográfica:

Lopez, M. (2017). "Diseño de un centro cultural aplicando espacios públicos como interacción social y difusión artística en la ciudad de Chimbote, Ancash" (Tesis para título).

Resumen: p.21

Esta tesis explica que el espacio social no es un lugar que ocupa el usuario, es aquel donde se desarrollan actividades que dan sentido a lo público, pueden estar presentes muchos usuarios en un territorio social y aun así no tener la condición de una lugar público, la cual se presenta años atrás y debe mejorar la calidad en el desarrollo de rutinas sociales.

FICHA DE COMENTARIO

Con respecto al tema de investigación el espacio público brinda información de un lugar donde se puedan desarrollar diversas acciones como interacción en grupo, caminatas individuales, diversión, ocio, entre otras.

Entonces las personas son las que dan un sentido público al área donde se encuentra, convirtiéndola en un territorio simbólico que crea recuerdos a través de experiencias positivas, lo cual ayuda a mejorar el espacio público social y el desarrollo de sus rutinas sociales, mejorando e incentivando actividades cotidianas del ser humano, a su vez desarrollan nuevas experiencias positivas.

Finalmente el espacio público se considera componente clave para la socialización de las personas, donde se comparten diferentes experiencias individuales y colectivas de los grupos participantes.

Reactivación del espacio público



Figura 33. Portada de la Revista “Ciudades para la gente”

Tabla 14. Ficha técnica de Revista “Ciudades para la gente”

ÍTEMS	DESCRIPCIÓN
AUTOR	Arq. Desmaison Belen
AÑO	2015
LUGAR	Lima – Perú

Fuente: Elaboración propia.

FICHA DE RESUMEN

Subtema: Reactivación del espacio publico

Referencia bibliográfica:

Desmaison, B. (2015). Ciudades para la gente. *Revista idee*.

Resumen: p.1

Esta revista explica que es en la calle donde se producen las principales actividades que activan los espacios públicos, en donde se dan con mayor frecuencia los encuentros con otras personas. El elemento principal para reactivar el espacio público es la gente y las interacciones entre ellos. Para que el espacio vuelva a reactivarse no es suficiente con un buen diseño si no, además, el espacio tiene que despertar el deseo de las personas para ser parte de él y usarlo.

FICHA DE COMENTARIO

Con relación al tema de investigación la reactivación del espacio público nos brinda los criterios del espacio para optimizar su funcionamiento tales como la facilidad de acceso y la funcionalidad, ya que, esta debe ser abierta para todo público, fomentando la inclusión a través de la fluidez y accesibilidad de los espacios.

Entonces es importante conocer las bases para fortalecer el espacio público, así optimizando aquellos lugares de recreación y generando que la relación sujeto – espacio se convierta en un lazo positivo. Por otro lado al reactivar un espacio público, esta tiene una influencia en el sector, la comunidad y hasta en la ciudad, ya que, si se logra en una parte de la ciudad, incentiva a que los demás sectores de la ciudad opten por los mismos criterios para reactivar su lugar público y así contar con los mismos beneficios que brinda activar zonas en deterioro y convertirla en zonas de interacción.

Identidad Territorial



Figura 34. Portada del Artículo de investigación
 “Territorio e Identidad”

Tabla 15. Ficha técnica de Artículo de Investigación “Territorio e Identidad”

ÍTEMS	DESCRIPCIÓN
AUTOR	Giménez Gilberto
AÑO	2005
LUGAR	México

Fuente: Elaboración propia.

FICHA DE RESUMEN

Subtema: Identidad territorial

Referencia bibliográfica:

Gimenez, G. (2005). Territorio e identidad. Breve introducción a la geografía cultural. *Revista Trayectorias*, VII (17), ISSN: 2007-1205.

Resumen: p.9

En el artículo de investigación menciona que el concepto de identidad territorial es extraordinariamente importante para comprender la identidad social en grupos étnicos o comunidades, debido a que esta genera un sentimiento de apego hacia el lugar perteneciente. La identidad territorial es un sentimiento de pertenencia que genera percepciones o emociones agradables.

FICHA DE COMENTARIO

Relacionándolo con el tema de investigación la identidad territorial es un conjunto de sentimientos de protección y afección hacia un lugar determinado, que relaciona dos conceptos importantes, como lo social y lo territorial en una persona. Aportando factores para tener como objetivo formar un sentimiento positivo del sujeto al espacio.

Entonces las percepciones positivas que brinde el espacio público al individuo son de gran importancia para que se genere una conexión sólida para que la zona pública se conserve y genere lazos entre el espacio público y los usuarios, donde se produzca un sentimiento positivo hacia el lugar, ayudando y percibiendo nuevas sensaciones, relacionándose a través del contacto entre el sujeto y el espacio.

LA IDENTIDAD CULTURAL DEL TERRITORIO COMO BASE DE UNA ESTRATEGIA DE DESARROLLO SOSTENIBLE

MURILO FLORES*

INTRODUCCIÓN

El territorio como espacio de articulación de estrategias de desarrollo se presenta como objeto de acciones, tanto de iniciativas de la propia sociedad, a través de movimientos sociales, organizaciones no-gubernamentales y entidades privadas, como de políticas públicas. Ese proceso encuentra en su camino algunos importantes problemas como el enfrentamiento entre políticas sectoriales y territoriales; estructuras centralizadas y descentralizadas, tanto de gestión como de planeación; ambiente institucional local y externo, entre los más relevantes. Los problemas, a su vez, tienen implicaciones sobre otra cantidad de puntos importantes para lograr una perspectiva exitosa de propuestas de desarrollo territorial.

El concepto de territorio fue inicialmente abordado en las ciencias naturales, donde se estableció una relación entre el

dominio de especies animales o vegetales y una determinada área física. Más adelante fue incorporado por la geografía que relaciona espacio, recursos naturales, sociedad y poder. Después, diversas disciplinas lo incluyeron en el debate, entre ellas la sociología, la economía y las ciencias políticas.

El objetivo de este artículo es presentar el debate actual sobre las nociones y conceptos que conducen a un territorio con identidad cultural; y cómo se establecen políticas o acciones de desarrollo de este tipo de territorio, y de valorización de sus productos y servicios. De esa forma, se busca presentar un conjunto significativo de autores que están discutiendo sobre el tema, tratando de establecer relaciones entre estrategias de desarrollo territorial con identidad cultural y la sostenibilidad de este proceso de desarrollo, desde un abordaje económico, social, ecológico, cultural y político.

Para alcanzar dicho objetivo, el artí-

* Investigador de la Empresa Brasileira de Pesquisa Agropecuária, EMBRAPA.

Figura 35. Portada del Artículo de investigación “La identidad cultural del territorio como base de una estrategia de desarrollo sostenible”

Tabla 16. Ficha técnica de Artículo de Investigación “La identidad cultural del territorio como base de una estrategia de desarrollo sostenible”

ÍTEMS	DESCRIPCIÓN
AUTOR	Murillo Flores
AÑO	2007
LUGAR	Colombia

Fuente: Elaboración propia.

FICHA DE RESUMEN

Subtema: Identidad territorial

Referencia bibliográfica:

Flores, M. (Noviembre, 2007). La identidad cultural del territorio como base de una estrategia de desarrollo sostenible. Revista OPERA. 7,7.

Resumen: p.37

Este artículo de investigación explica que la identidad territorial es la percepción de un espacio construido como un lugar de relaciones interpersonales, donde los usuarios muestran un sentimiento de pertenencia respecto al área consolidada y vinculada al lugar de interacción social y de pertinencia, creando lazos sociales.

FICHA DE COMENTARIO

Con relación al tema de investigación, la identidad territorial aporta puntos básicos de la percepción del sujeto para generar una apropiación del espacio construido y así garantizar el cuidado, la apropiación y el uso del espacio público, ya que, si se genera un sentimiento de pertenencia se puede afirmar que el lugar será frecuentado y protegido por los mismos pobladores.

Entonces solo con generar efectos positivos en las personas hacia espacios públicos determinados se garantiza la conservación y protección por parte del usuario que frecuenta. Así garantizando el buen estado del espacio público, ya que, cualquier persona querrá ser parte de un lugar agradable y cómodo para relajarse, pasear y conocer nuevas personas, por lo tanto, existirá una preocupación para mantener y conservar el lugar donde frecuentara diariamente.

Interacción Social

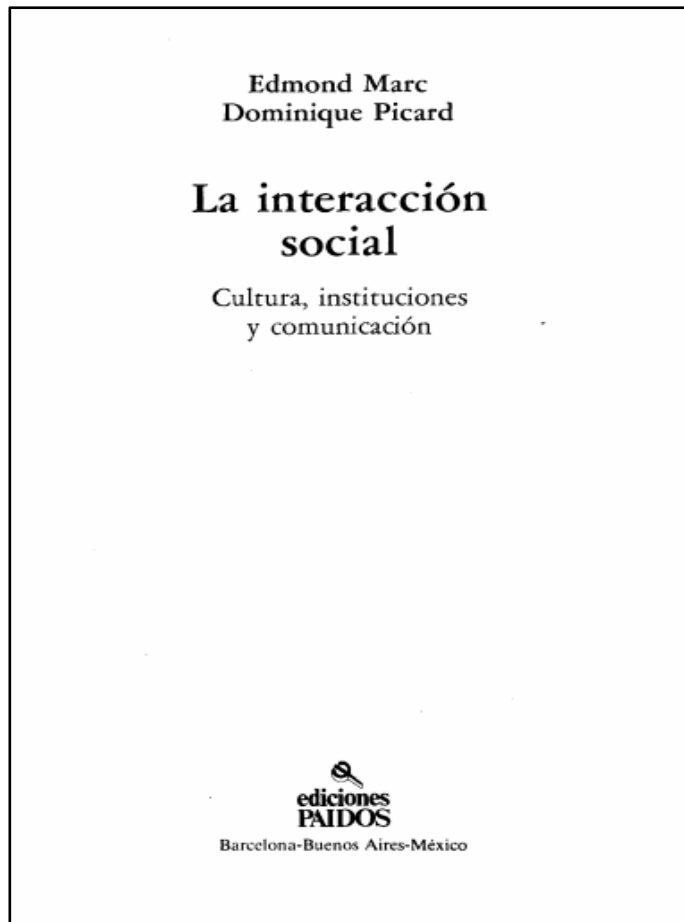


Figura 36. Portada del libro “La Interacción

Tabla 17. *Ficha técnica del libro “La interacción social”*

ÍTEMS	DESCRIPCIÓN
AUTOR	Edmond Marc Dominique Picard
AÑO	2011
LUGAR	España

Fuente: Elaboración propia.

FICHA DE RESUMEN

Subtema: Interacción Social

Referencia bibliográfica:

Dominique, P. Y Edmond, M. (2011). La interacción social: Cultura, instituciones y comunicación. (1.a ed.). Buenos aires: Paidós.

Resumen: p.37

Este libro explica que la interacción social es un proceso de comunicación, también se puede encontrar situación de interacción sin necesidad de comunicación verbal, por ejemplo, el cruce de dos personas desconocidas que intercambian miradas, gestos o un movimiento de cabeza, no hubo ningún intercambio de palabra sin embargo hubo una interacción.

FICHA DE COMENTARIO

Relacionando la interacción social con el tema de investigación, se deduce que es parte fundamental del tema debido a la conexión que se tiene que generar entre grupos de personas para fomentar una integración social que parte desde un pequeño intercambio de palabras o gestos.

Entonces es muy importante conocer de qué manera se puede generar una interacción social para formar grupos sociales solidos que fomenten una integración grupal y en sociedad, participando, compartiendo, dialogando. Ya que, la interacción social son formas de comportamiento tanto individuales o en grupos sociales.

Además la interacción social permite desenvolvernos entre la sociedad para la continuidad y potencialidad de las habilidades de relación y empatía en diferentes ámbitos de la vida.

Espacio de ocio cultural



Figura 37. Portada del artículo de investigación “La sociedad del ocio: un reto para los archivos”

Tabla 18. Ficha técnica del artículo de investigación “La sociedad del ocio: un reto para los archivos”

ÍTEMS	DESCRIPCIÓN
AUTOR	José Bernal Rivas Fernández
AÑO	2006
LUGAR	Milán

Fuente: Elaboración propia.

FICHA DE RESUMEN

Subtema: Espacio de ocio cultural

Referencia bibliográfica:

Rivas, J. (2006). La sociedad del ocio: un reto para los archivos. *Revista Códice*, Vol. 2.

Resumen: p.3

Este artículo de investigación explica que el espacio de ocio cultural es un espacio natural y físico creado por la comunidad que apunta hacia una colectividad. Este espacio es el resultado de las actividades que se realizan como sociedad, sea para divertirse, descansar o para liberarse de sus obligaciones profesionales; creando y compartiendo culturas a través de desarrollos colectivos.

FICHA DE COMENTARIO

Relacionando el espacio de ocio cultural con el tema de investigación se deduce que es una parte importante para el desarrollo de nuevos espacios con diferentes sentidos que apunten hacia lugares colectivos donde grupos sociales puedan compartir culturas y a la vez descansar y salir de sus rutinas de trabajo, estudio y simplemente de su vida cotidiana de la semana.

Entonces es muy importante contar con espacios que brinden la satisfacción de descanso, recreación y socialización cultural, para crear grupos colectivos que desarrollen la personalidad individual, ya sea para salir de su zona de confort, para descansar, sociabilizar o realizar diferentes actividades. Así de tal manera descubra nuevos espacios donde genere actividades de ocio, recreativas, educativas y culturales que ayuden a desarrollar habilidades y capacidades específicas.

1.3.2 Marco Conceptual

Actividad lúdica

Según Miranda (2010) define que la actividad lúdica es la expresión de energía de los seres humanos a través de diversas actividades realizadas por los niños, jóvenes, adultos y ancianos quienes al ser partícipes de las actividades lúdicas, experimentan en cuerpo propio el placer de sentir relajación en alguna parte de su cuerpo (p.54).

Cultura Lúdica

Según Jiménez (1998) menciona que La cultura lúdica es una magnitud que atraviesa toda una vida, y en si esto no se puede decir que es moda, ni una ciencia, ni mucho menos una disciplina, sino que es un proceso al crecimiento de una persona, en todos sus enfoques cultural, social, la cultura lúdica está ligada hacia una perspectiva del sentido de la creatividad y el sentido de la vida. (p, 14).

Cohesión Social

Según Schnapper (2007) menciona que la cohesión social se relaciona con la integración. Debido a que los vínculos sociales con la sociedad es un lazo que permite desarrollar actividades colectivas. La cohesión social es la unión o conjunto de la sociedad para la creación de relaciones humanas.

Según Tirono (2005) menciona que la cohesión social se refiere al sentimiento de pertenencia de sujeto a sociedad. En ese sentido se refiere a la integración social dentro de un determinado grupo común, además la cohesión se relaciona directamente con la interacción social entre un grupo de personas; orientado hacia un futuro en sociedad (p.6).

Espacio publico

Según Borja, J. (2000) menciona que el espacio público viene hacer más que un espacio vivo, un espacio para la socialización donde desarrollan y se relacionan las personas que viven y trabajan en la ciudad. Son espacios donde se practican e

interactúan las personas, por lo tanto, no se considera de carácter jurídico sino funcional (p.34).

Espacio lúdico

Según Abad, J. (2011) define que el espacio lúdico es una manera diferente de exponer actos de expresión y comportamiento del ser humano la cual influye positivamente al espacio, de manera que la convierte en un lugar simbólico (p. 5).

El juego

Según Carmona y Villanueva (2006), define al juego como una función relevante para el crecimiento del ser humano, principalmente para el niño ya que permite un desarrollo integral durante su infancia, permitiendo potenciar sus habilidades intelectuales. Los autores definen al juego con 7 características; placer, acción lúdica, ficción, esfuerzo, libertad, alegría.

Los autores definen al juego como una actividad libre y placentera donde los niños conocen e interactúan para así comprender al entorno que los rodea, desarrollar sus habilidades intelectuales (p.18).

Huizinga (1968) en el libro (2013) en la que afirma que el juego es un ejercicio y ocupación libre, que se puede realizar dentro de algunos espacios designados, de acuerdo a condiciones plenamente necesarias, aunque independientemente aceptadas, labor que es concebida y acompañada de una sensación de alegría y tensión. (p.2)

Según (Montero, 2017). Menciona que el juego es una acción recreativa, dinámica, placentera y cultural, fundamental para que los niños se desarrollen, Mediante la dinámicas de los niños generan interacciones físicas, las competencias intelectuales, técnicas deportivos; Asimismo adquieren conocimientos y destrezas para su desarrollo intelectual. Se relacionan con otras personas para jugar, socializar, expresar emociones y trabajan su personalidad encontrando su espacio dentro de la sociedad. (p.67).

Fragmentación urbana

Según Sarlingo (1998) citado por Hernandez, k (2013) menciona que la fragmentación urbana es la transformación del espacio urbano debido a las diferencias sociales, económicas o culturales. Al fragmentar los espacios, también se fragmentan la noción y la percepción del usuario hacia el lugar social y las experiencias urbanas (p. 44).

Flexibilidad

Puigcerver, N. (2016) menciona que la arquitectura flexible tiene la capacidad de poder adaptarse a diferentes necesidades tras los años de su existencia. Quiere decir que el cambio constante del espacio, ejecutado por los beneficiarios, o por alguna realización de un sistema sirve para que se convierta en algo totalmente diferente.

Interacción social

Según Dominique, P. Y Edmond, M. (2011) define que la interacción social es un proceso de comunicación, también se puede encontrar situación de interacción sin necesidad de comunicación verbal, por ejemplo, el cruce de dos personas desconocidas que intercambian miradas, gestos o un movimiento de cabeza (p.37).

Identidad territorial

Según Flores, M. (2007) define que la identidad territorial es la percepción de un espacio construido como un lugar de relaciones interpersonales, donde los usuarios muestran un sentimiento de pertenencia respecto al área construida (p.37).

Identidad social

Según morales (2007) menciona que la identidad social es cuando las personas reconocen su lugar en la sociedad que parte de un auto concepto del individuo , de un conocimiento de pertenencia, valorativo, emocional que contribuye a organizar a los seres humanos en el mundo social (p.34)

Lúdica

Según Gonzales, R. (2014) define que la lúdica son capacidades que se desarrollan a través de un aprendizaje de interacción entre dos o más individuos dentro de espacios destinados al desarrollo de estas actividades para la libre expresión social y cultural (p. 27).

Los no lugares

Según Spindola, O. (2016) menciona que los no lugares son espacios donde el usuario no se relaciona con su entorno, convirtiéndola en lugares del anonimato. Estos son los lugares carentes de identidad, sin significado alguno que aporte a la identidad social y la construcción del sentido de pertenecía.

Las personas tienen una historia que contar sobre un lugar determinado, ya que, es ahí donde nacen los recuerdos referenciales de un espacio donde se dio interacciones individuales y en grupos que se encontraban en aquel lugar.

Ocio

Dumazedier, J. (1971) menciona que es un grupo donde las personas realicen actividades de manera voluntaria, tenga un uso de descanso, para entretenimiento, para el apoyo social espontaneo, ya teniendo un espacio espacio libre y realizadas sus obligaciones familiares, sociales y profesionales.

Reactivación

Según Aguiño, J. (2019) define que la reactivación es el renacer de una zona, área o lugar que ha atravesado daños físicos, en consecuencia fue olvidado y descuidado por los distintos usuarios (p. 21).

Sentido de pertenecía

Según villaruel (2013) menciona que el sentido de pertinencia se refiere el ser, sentir, de una persona al formar parte de un grupo, termina por optar una identidad generando algún vínculo por diversidad de circunstancias las cuales han creado dichos sentimientos, costumbres y satisfacciones hacia un lugar determinado (p.16)

Transparencia Espacial

Colin, R. (2000) menciona que la transparencia espacial se determina a través de la percepción visual del usuario hacia distintos lugares, además es un reconocimiento visual sin distorsión ni tergiversación desde un espacio interior a uno exterior y viceversa.

1.4 Formulación del problema

1.4.1 Problema general

¿De qué manera la arquitectura lúdica se relaciona con la reactivación del espacio público en el sector de José Gálvez en el distrito de Villa María del Triunfo al 2019?

1.4.2 Problemas específicos

¿De qué manera la forma lúdica se relaciona con la reactivación de la identidad territorial en el sector de José Gálvez en el distrito de Villa María del Triunfo al 2019?

¿De qué manera los espacios lúdicos se relacionan con la reactivación de la interacción social en el sector de José Gálvez en el distrito de Villa María del Triunfo al 2019?

¿De qué manera las actividades lúdicas se relacionan con la reactivación de los espacios de ocio cultural en el sector de José Gálvez en el distrito de Villa María del Triunfo al 2019?

1.5 Justificación del tema

1.5.1 Justificación teórica

Según, Bernal (2010) menciona que todo trabajo de investigación debe tener una justificación teórica, ya que, el fin es desarrollar las reflexiones para conocer las teorías que hoy en día estamos atravesando, contrastando una teoría validada, así como los resultados, y también los resultados para hacer teorías del nuevo conocimiento (p.106).

Aportando la teoría de Bernal (2010). Esta investigación se realiza con la justificación teórica de la presente investigación aportando a un entendimiento de la problemática del contexto urbano y social del distrito de VMT, aplicando referencias bibliográficas que sustentan a la investigación, posteriormente se realiza una discusión para comparar los resultados de la investigación con otras investigaciones estudiadas, determinando de qué manera la arquitectura lúdica influye en la reactivación del espacio público en el distrito. Así mismo la presente investigación servirá como una fuente para futuras investigaciones relacionadas o de igual similitud al tema.

1.5.2 Justificación practica

Según, Bernal (2010) menciona que la justificación práctica dentro de una investigación es cuando el desarrollo contribuye a dar solución un problema proponiendo tácticas para resolver o dar respuesta al problema (p.106).

La investigación pretende resolver la problemática abordada, determinando el vínculo existente entre las dos variables y en qué medida la variable independiente influye sobre la variable dependiente. Esto nos permite dar conclusiones que respondan al estudio realizado y de la misma manera brindar recomendaciones con soluciones posibles que de alguna manera ayuden a desarrollar investigaciones futuras para solucionar la problemática sobre la falta de identidad territorial, interacción

social y el abandono del espacio público realizando las diferentes actividades de óseo, culturas y educación, de igual manera optimizando la calidad de vida de los usuarios.

1.5.3 Justificación metodológica

Según, Bernal (2010) menciona que la justificación metodológica es una investigación científica, se da cuando la investigación plantea nuevas estrategias o método para generar conocimiento confiable y valido (p, 107).

Por lo mencionado, en la presente investigación no se va proponer un nuevo método científico, es por ello que no se va realizar una justificación metodológica.

1.5.4 Justificación social

La investigación ayuda a conocer y entender el problema urbano – social que atraviesa el lugar de estudio, donde es espacio público tiene problemas físicos como el deterioro y descuido de la zona, además problemas de identidad por parte de los mismo usuarios, ya que, si el espacio público no brinda un aporte positivo al ciudadano, este tiende a dejar de frecuentar el lugar, llevándolo al abandono social. Recopilando información de diferentes expertos para entender y poder plantear soluciones para estos problemas.

1.6 Formulación de objetivos

1.6.1 Objetivo general

Determinar de qué manera la arquitectura lúdica se relaciona con la reactivación del espacio público en el sector de José Gálvez en el distrito de Villa María del Triunfo al 2019.

1.6.2 Objetivos específicos

Determinar de qué manera la forma lúdica se relacionan con la reactivación de la identidad territorial en el sector de José Gálvez en el distrito de Villa María del Triunfo al 2019.

Determinar de qué manera los espacios lúdicos se relacionan con la reactivación de la interacción social en el sector de José Gálvez en el distrito de Villa María del Triunfo al 2019.

Determinar de qué manera las actividades lúdicas se relacionan con la reactivación de los espacios de ocio cultural en el sector de José Gálvez en el distrito de Villa María del Triunfo al 2019.

1.7 Formulación de hipótesis

1.7.1 Hipótesis general

La arquitectura lúdica se relaciona con la reactivación del espacio público en el sector de José Gálvez en el distrito de Villa María del Triunfo al 2019.

1.7.2 Hipótesis específicos

La forma lúdica se relaciona con la reactivación de la identidad territorial en el sector de José Gálvez en el distrito de Villa María del Triunfo al 2019.

Los espacios lúdicos se relacionan con la reactivación de la interacción social en el sector de José Gálvez en el distrito de Villa María del Triunfo al 2019.

Las actividades lúdicas se relacionan con la reactivación de los espacios de ocio cultural en el sector de José Gálvez en el distrito de Villa María del Triunfo al 2019.

1.8 Alcances y limitaciones de la investigación

1.8.1 Alcances

El presente proyecto de investigación se desarrolla el tema “La arquitectura lúdica para la reactivación del espacio público en el sector de José Gálvez en el distrito de Villa María del Triunfo al 2019”. la cual parte de una situación que atraviesa hoy en día VMT siendo el sector José Gálvez el más afectado, donde al parecer el espacio público está atravesando por problemas críticos de deterioro físico producto de problemas de identidad territorial y social por parte del usuario, que generan espacios donde es difícil poder desarrollar actividades de recreación, cultura y educación, ya que, no cuentan con una calidad física para garantizar el confort de las personas, además perdiendo parte fundamental como los espacios públicos que son los pulmones de una ciudad. Por ello es clave abordar una investigación para reactivar aquellos espacios públicos. Lo cual implica realizar un estudio exhaustivo, analizando las problemáticas urbanas, sociales y arquitectónicas que aquejan al sector José Gálvez.

Se utilizaron bases teóricas que fundamenten las variables de estudio: Para fundamentar y entender las variable 1: Arquitectura lúdica, se aplicó la investigación de tesis de licenciamiento titulada “Centro de entretenimiento infantil”. Para conocer y fundamentar la variable 2: reactivación del espacio público, se aprovechó a la experta en el tema la Arquitecta urbanista Desmaison belén tomando como base de fundamento su revista “Ciudades para la gente”.

Se hace frente a la existente problemática de abandono del espacio público que día a día atraviesa por un deterioro más grave, determinando la influencia de la Arquitectura lúdica para la reactivación del espacio público en el sector de José Gálvez en el distrito de Villa María del Triunfo al 2019.

Esta investigación a futuro pretende aportar un entendimiento de la problemática en estudio, por el cual se recomienda a las futuras investigaciones

abordar la influencia de la arquitectura lúdica en la reactivación del espacio público en contextos donde se haya perdido todo el valor del lugar, ya que, esta forma de reactivación tiene como personaje principal al habitante.

1.8.2 Limitaciones

Las limitaciones de la investigación se centran en la elaboración de los antecedentes nacionales debido a la escasa información de investigaciones vinculadas al tema de la primera variable: “Arquitectura lúdica”, sin embargo se llegó a completar cada uno de los antecedentes que la investigación requería gracias a la constante búsqueda en páginas confiables.

Al aplicar el instrumento en campo, nos encontramos con una dificultad adversa, debido a que las personas no comprendían algunos indicadores por su grado de complejidad, sin embargo se tomó las sugerencias de los 4 expertos de mostrar ejemplos para entender mejor aquellos términos, así se logró que las personas encuestadas comprendan cada una de las preguntas. Y se logró tener la aprobación del asesor y de los 4 evaluadores especialistas en el tema.

Al aplicar la encuesta había personas que se resistían a ser encuestados, no les interesó opinar sobre el tema y no mostraron interés por sus espacios públicos en deterioro de su sector, eso conllevó a aplicar una serie de dinámicas y habilidades para lograr nuestro propósito y llegar a tener la atención del encuestado.

II. Método

2.1 Diseño de investigación

El método científico es inherente a la ciencia, tanto a la aplicada como a la pura. El método científico es parte fundamental de la ciencia. El método científico no es indefectible y tampoco es autosuficiente, quiere decir, que parte de un conocimiento previo que se necesita aclarar o ampliar la información, para poder amoldarse a otros temas, especialidades o materias.

Según Bunge (1991) define que el método científico es un proceso para investigar un conjunto de problemas. Por otro lado Sosa y Martínez (1990) definen que el método científico es un proceso inteligente y razonable para responder a diferentes incógnitas, entendiendo su esencia, su relación con uno o varios efectos y su origen.

2.2 Estructura metodológica

2.2.1 Tipo de estudio

La presente investigación constituye un tipo aplicada tal como indica Murillo (2008), la investigación aplicada también conocida como "investigación práctica o empírica", donde se utiliza y aplica aquellos conocimiento adquiridos, y a la vez adquiriendo otros nuevos, después del accionar y estructurar la practica basada en la investigación. La aplicación del conocimiento y las respuestas que brinda la investigación genera como consecuencia una manera austera, constituida y estructurada de conocer la realidad. En este caso es aplicada debido a que se implementara el método de la encuesta y se aplicarán conocimientos nuevos para los resultados de la investigación.

2.2.2 Metodología

2.2.2.1 Nivel

La presente investigación es descriptivo - correlacional, según Arias (2006) sostiene que la investigación de nivel descriptiva - correlacional, consta en la descripción de un individuo, grupos, situación o fenómeno, con la finalidad de constituir su comportamiento o estructura. El fin es definir el nivel de vínculo (no causal) que existe entre dos o más variables (p.25).

Según Caua (2005) sostiene que aquellos estudios se desarrollan para determinar de qué manera las variables se relacionan, además estas investigaciones pretenden averiguar de qué manera las modificaciones realizadas en una variable, influye en la otra.

Simbología:

M = Muestra

V1 = Arquitectura lúdica

V2 = Reactivación del espacio público

r = Relación

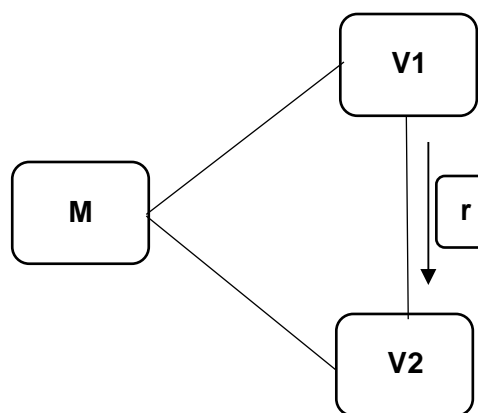


Figura 38. Simbología del diseño de tipo

Fuente: Elaboración propia.

2.2.2.2 Enfoque

La investigación presenta un enfoque cuantitativo, según Hernández, Fernández y baptista (2010) sostienen que el enfoque cuantitativo analiza el fenómeno y se emplea la recolección de datos estadísticos y contraste de hipótesis establecidas preliminarmente, además confía en el cálculo numérico y análisis estadísticos para obtener con precisión los patrones de comportamiento y probar teorías (p. 138).

2.2.2.3 Diseño de investigación

La investigación presenta un diseño no experimental - causal de corte transversal, al respecto Hernández, Fernández y baptista (2010) sostienen que la investigación no experimental es la búsqueda sistemática y empírica donde se realiza sin ninguna modificación de las variables independiente; se observa los fenómenos en su contexto natural para posteriormente ser analizados.

Por otro lado fue de corte transversal causal debido a que las causas y efectos se dieron en la realidad (manifestados anteriormente) y el investigador realiza la observación para posteriormente reportarlo. Además, se medirá el vínculo que existe entre las variables planteadas de la investigación, explicando a profundidad la causalidad entre variables, siempre que existe correlación de causa - efecto (Sánchez y Reyes, 1984).

2.2.2.4 Método

La investigación presente el método hipotético- deductivo, al respecto Tamayo (2007) sostiene que el método hipotético deductivo guía a aquellas investigaciones cuantitativas, lo cual comprende que de una teoría general se procedan a ciertas hipótesis, donde posteriormente serán contrastadas contra las observaciones del fenómeno en la realidad (p 45).

2.3 Variables y operacionalización de variables

2.3.1 Variables

Variable 1: **Arquitectura lúdica** - variable cuantitativa de corte ordinal

Variable 2: **Reactivación de espacio público** - variable cuantitativa de corte ordinal

Variable independiente: Arquitectura lúdica

Según Espinosa, S. (2013) sostiene que La arquitectura lúdica se enfoca en la relación espacio-juego-aprendizaje, donde las personas pueden interactuar a través de distintas percepciones que brinda el ambiente diseñado. Además brinda un nuevo sentido de percepción de un ambiente divertido, tomando en cuenta las necesidades del individuo. Siguiendo factores básicos como seguridad, funcionalidad y recreación. Crear espacios divertidos que den oportunidad de aprender y jugar a la vez, es el punto más importante de la arquitectura lúdica, la cual depende del espacio arquitectónico para que sean aprovechado al máximo.

Variable dependiente: reactivación del espacio público

Según Desmaison, B. (2015) mencionar que es en la calle donde se producen las principales actividades que activan los espacios públicos, en donde se dan con mayor frecuencia los encuentros con otras personas. El elemento principal para reactivar el espacio público es la gente y las interacciones entre ellos. Para que el espacio vuelva a reactivarse no es suficiente con un buen diseño sino, además, el espacio tiene que despertar el deseo de las personas para ser parte de él y usarlo.

2.3.2 Operacionalización de variables

La variable arquitectura lúdica contiene tres dimensiones: Forma lúdica, Espacio lúdico y Actividades lúdicas. Toda dimensión con sus respectivos indicadores medidos a través de la escala de Likert en los siguientes términos: muy de acuerdo (5), de acuerdo (4), ni de acuerdo ni desacuerdo (3), en desacuerdo (2) y muy desacuerdo (1).

Tabla 19. Operacionalización de la variable 1: Arquitectura

Variables	Dimensiones	Indicadores	Valor / Escala	Niveles o rangos	Instrumento
Variable independiente: Arquitectura lúdica	1. Forma lúdica	1. Transparencia espacial 2. Flexible 3. complejidad	Ordinal/Likert ▪ Muy desacuerdo (1) ▪ En desacuerdo (2) ▪ Ni de acuerdo ni desacuerdo (3) ▪ De acuerdo (4) ▪ Muy de acuerdo (5)	Alto (34-45) Regular (22-33) Bajo (9-21)	Cuestionario organizado: Variable independiente Dimensión 1: 3 preguntas Dimensión 2: 3 preguntas Dimensión 3: 3 preguntas Subtotal: 9 preguntas
	2. Espacio lúdico	4. Confort 5. Iluminación 6. Dinámico funcional			
	3. Actividades lúdicas	7. Ocio 8. Educación 9. Cultura			

Fuente: Elaboración propia.

Nota 1. La columna de los ítems representan la cantidad de preguntas por cada dimensión realizada.

Nota 2. Elaborado en base al marco teórico.

La variable reactivación del espacio público contiene tres dimensiones: Identidad territorial, Interacción social y Espacios de ocio cultural. Toda dimensión con sus respectivos indicadores medidos a través de la escala de Likert en los siguientes términos: muy de acuerdo (5), de acuerdo (4), ni de acuerdo ni desacuerdo (3), en desacuerdo (2) y muy desacuerdo (1).

Tabla 20. Operacionalización de la variable 2: Reactivación del espacio

Variables	Dimensiones	Indicadores	Valor / Escala	Niveles o rangos	Instrumento
Variable dependiente: Reactivación del espacio público	1. Identidad territorial	1. Apropiación espacial 2. Percepción espacial 3. Protección espacial	Ordinal/Likert ▪ Muy desacuerdo (1) ▪ En desacuerdo (2) ▪ Ni de acuerdo ni desacuerdo (3) ▪ De acuerdo (4) ▪ Muy de acuerdo (5)	Alto (34-45) Regular (22-33) Bajo (9-21)	Cuestionario organizado: Variable dependiente
	2. Interacción social	4. Recreación y ocio 5. Libre expresión 6. ocio casual			Dimensión 1: 3 preguntas Dimensión 2: 3 preguntas Dimensión 3: 3 preguntas
	7. Espacios de ocio cultural	7. Taller de ocio 8. Talleres educativos 9. Taller artístico cultural			Subtotal: 9 preguntas Total Gral. : 18 preguntas

Fuente: Elaboración propia.

Nota 1. La columna de los ítems representan la cantidad de preguntas por cada dimensión realizada.

Nota 2. Elaborado en base al marco teórico.

2.4 Población general, población de estudio y muestreo

2.4.1 Población general

La población de la investigación se conformó por el total de habitantes “60 876 habitantes” (Gerencia de Servicios a la Ciudadanía y Gestión Ambiental MVMT), del sector 6 de José Gálvez, distrito de VMT.

Para desarrollar la investigación, titulada “La arquitectura lúdica para la reactivación del espacio público en el distrito de VMT: caso José Gálvez, 2019” se consideró (10,445 hab.) la cual está conformada por los jóvenes y adultos del sector 6 de José Gálvez.

Tabla 21. *Población general del sector José*

Sector	Población general del sector 6	Jóvenes y Adultos
José Gálvez	60876	10445

Fuente: Elaboración propia según la información de Gerencia de Servicios a la Ciudadanía y Gestión Ambiental MVMT

2.4.2 Población de estudio

Según Tamayo (2012) sostiene que la población es el total de un fenómeno de estudio, además cumplen con características similares que serán cuantificadas para un estudio en específico incluyendo un grupo N de entidades que son parte de un mismo contexto.

La población que forma parte de la investigación está conformada por 2200 personas que está conformada por 1355 jóvenes y 845 adultos del sector 6 de José Gálvez del distrito de VMT.

En relación a la población seleccionada en el estudio de la investigación viene a ser los subgrupos de la población total extraídos conforme a dos criterios de selección: inclusión y exclusión. Tal como lo afirma Mendes, I. (2006).

Criterios de inclusión

Está conformada por jóvenes entre los 18 a 23 años y por los padres de niños de 8 a 15 años de edad, que pertenecen al sector José Gálvez que se está interviniendo, los criterios de inclusión fueron debido al análisis de la población que más frecuenta aquellos espacios públicos y son los principales protagonistas.

Criterios de exclusión

La población general entre adultos y adultos mayores del sector 6 de José Gálvez debido a que el nivel de frecuencia en la que acuden a aquellos espacios públicos son bajos en el sector estudiado.

Tabla 22. *Población de estudio: Criterios de inclusión y exclusión*

Sector	Población del intervención	Cantidad de personas
José Gálvez	Jóvenes de 18-23 años	1355
	padres de niños de 8-15 años	845
Total		2200

Fuente: Elaboración propia según la información de sistema de información geográfica para emprendedores (INEI 2019)

$$n = \frac{NZ^2S^2}{(N-1)e^2 + Z^2S^2}$$

Tabla 23. *Valores de nivel de*

Nivel de confianza	99,73%	99%	98%	96%	95,45%	95%	90%
Valores de Z	3	2,58	2,35	2,05	2	1,96	1,645

Fuente: Elaboración propia

Donde:

Z = 1.96 (para el nivel deseado de confianza del 95%)

e = 4 (error de estimación)

N = 2200 hab. (Tamaño de la población de estudio)

S = 15.5 (varianza)

Aplicación de la fórmula:

$$n = \frac{NZ^2S^2}{(N-1)e^2 + Z^2S^2}$$

$$n = \frac{2200 (1.96)^2 (15.5)^2}{(2200-1) (4)^2 + (1.96)^2 (15.5)^2}$$

$n = 96 \text{ personas}$

La muestra está conformada por 96 personas entre jóvenes de 18 a 23 años de edad y padres de niños de 8 a 15 años de edad del sector 6 José Gálvez, del Distrito de Villa María del triunfo, las cuales se seleccionó de manera aleatoria basado en el muestreo aleatorio simple.

Además se realizó un cálculo aleatorio simple empleando el programa SPSS (Statistical Package for Social Sciences) versión 24 donde se obtuvo el mismo resultado.

2.3.4 Muestreo

La técnica aplicada en la investigación fue muestreo aleatorio simple, ya que, se direcciona a la población donde tienen las mismas condiciones al azar donde puede ser incluido. Según menciona Mata (1997) sostiene que el muestreo es un método empleado para la selección de la muestra general de la población. Consiste en un grupo de procedimientos, criterios y reglas para la selección de un grupo determinado de la población que representa la situación de la problemática.

2.5 Técnicas e instrumentos de recolección y medición de datos, validez Y confiabilidad

2.5.1. Técnica de recolección de datos

Según Méndez (1999) sostiene que las técnicas de recolección de datos son hechos y documentos en las cuales el investigador se respalda, permitiéndole obtener información. Además menciona que las técnicas son medios de recolección de información, también sostiene que existen 2: fuentes primarias y fuentes secundarias.

Las fuentes primarias es la información escrita y oral obtenida por el investigador a de acuerdo a relatos y escritos adquiridos directamente por participantes en una situación determinada. Por otro lado, las fuentes secundarias es el levantamiento de la información escrita obtenida y procesada por los investigadores que obtuvieron la información de fuentes de otros participantes (p.143).

En la investigación se emplearon las siguientes técnicas:

a) fuentes primarias

La observación, es una de las técnicas que se utilizó, debido que es uno de los métodos para la recolección de datos ayudando a dar respuesta al problema de investigación. Por otro lado implemento una observación estructurada con el fin de comprobar una hipótesis y crear instrumentos de medición y recolección de datos.

b) fuentes secundarias

Las diversas fichas de resumen, bibliográficas y de comentario fueron utilizados con la finalidad de sustentar las teorías que refuerzan la investigación.

Las fichas de comentario que se emplearon en la investigación son consideradas de mayor relevancia para contrastar la relación de las bases teóricas con la población y el trabajo de investigación.

Se aplicaron tesis de investigación que tengan coherencia con las variables de estudio, que ayudarán a entender cómo se abordó su enfoque, la importancia de su metodología y las conclusiones que se consideraron para contrastar en la discusión de los resultados.

Las diferentes revistas virtuales, físicas y fuentes electrónicas web se tomaron en consideración para encontrar teorías relacionadas a la investigación, así comprendiendo el enfoque de la investigación que se relaciona directamente con la problemática.

2.5.2. Instrumentos de recolección de datos y confiabilidad

Para recolectar los datos se aplicó como instrumento de investigación "la encuesta de medición", que se elaboró y aplicó para recolectar los datos y obtener los resultados de la investigación.

Para la variable 1: Arquitectura lúdica y la variable 2: Reactivación del espacio público, se empleó dos cuestionarios empleando la escala de linkert que consta en un grupo de ítems donde se solicita la reacción de los encuestados mediante afirmación favorable o desfavorable.

Ficha técnica, instrumento 1

Nombre original	: Arquitectura lúdica
Autores	: Huiza Reyes, William Antony Vásquez Molina, Esly Marino
Procedencia	: Perú
Año	: 2019
Objetivo	: Determinar la influencia de la arquitectura lúdica en la reactivación del espacio público en el distrito Villa María del Triunfo caso: José Gálvez, 2019.
Administración	: grupal
Duración	: 12 horas x 2 días
Descripción del instrumento	: Conformado por una lista de preguntas que se dirige hacia la población de jóvenes de 18 a 23 años y padres de niños de 8 a 15 años del sector 6 de José Gálvez distrito de Villa María del Triunfo, y está compuesto por 9 preguntas midiéndose a través de la escala de likert.
Significación	: Mide la arquitectura lúdica
Calificación	: El valor de las respuestas de cada entrevista tiene un rango de 1 a 5 puntos, de acuerdo a la función del grado con el contenido de aseveración. <ol style="list-style-type: none">1. Muy en desacuerdo2. En desacuerdo3. Ni de acuerdo, Ni desacuerdo4. De acuerdo5. Muy de acuerdo Un mayor grado tuvo de 5 puntos y un menor grado de 1 Punto.
Confiabilidad	: Estadístico de prueba aplicada. Alfa de cronbach.

Ficha técnica, instrumento 2

Nombre original	: Reactivación de espacio público
Autores	: Huiza Reyes, William Antony Vásquez Molina, Esly Marino
Procedencia	: Perú
Año	: 2019
Objetivo	: Determinar la influencia de la arquitectura lúdica en la reactivación del espacio público en el distrito Villa María del Triunfo caso: José Gálvez, 2019.
Administración	: grupal
Duración	: 12 horas x 2 días
Descripción del instrumento	: Conformado por una lista de preguntas que se dirige hacia la población de jóvenes de 18 a 23 años y padres de niños de 8 a 15 años del sector 6 de José Gálvez distrito de Villa María del Triunfo, y está compuesto por 9 preguntas midiéndose a través de la escala de likert.
Significación	: Mide Reactivación de espacio público
Calificación	: El valor de las respuestas de cada entrevista tiene un rango de 1 a 5 puntos, de acuerdo a la función del grado con el contenido de aseveración. 1. Muy en desacuerdo 2. En desacuerdo 3. Ni de acuerdo, Ni desacuerdo 4. De acuerdo 5. Muy de acuerdo Un mayor grado tuvo de 5 puntos y un menor grado de 1 Punto.
Confiabilidad	: Estadístico de prueba aplicada. Alfa de cronbach.

Prueba de confiabilidad

Para la investigación se realizó una prueba piloto, donde se llegó a encuestar a 10 jóvenes de 18 a 23 años y 10 padres de niños de 8 a 15 años del sector 6 José Gálvez, distrito de Villa María del Triunfo, con ambas variables de manera aleatoria. Asimismo, se llegó a someter los resultados recolectados a través del instrumento estadístico para tener un nivel de confiabilidad según el alfa de cronbach.

Tabla 24. *Resumen del procesamiento de*

Resumen de procesamiento de casos			
		N	%
Casos	Válido	20	100,0
	Excluido*	0	,0
	Total	20	100,0

Fuente: Reporte de SPSS 24

Tabla 25. *Estadística de fiabilidad*

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,961	18

Fuente: Reporte de SPSS 24

Asimismo para evaluar el resultado del alfa de cronbach se llegó a tomar las recomendaciones como criterio general de George Y Mallery (2003), donde sugieren el grado de aceptación de los coeficientes del grado de cronbach.

- Coeficiente alfa >.9 es excelente
- Coeficiente alfa >.8 es bueno
- Coeficiente alfa >.7 es aceptable
- Coeficiente alfa >.6 es cuestionable
- Coeficiente alfa >.5 es pobre
- Coeficiente alfa <.5 es inaceptable
-

Finalmente se realizó el análisis de alfa de cronbach para cada una de las escalas de instrumento, así también para cada una de las dimensiones con sus respectivos indicadores utilizadas, donde se obtuvo como muestra el resultado de la tabla N° 25, con un valor de alfa de cronbach de 0.961, siendo considerado este resultado mayor a 0.8 por lo cual se considera que el nivel del resultado de alfa de cronbach es excelente.

Baremación

Tabla 26. *Baremacion de la variable 1: Arquitectura*

Arquitectura lúdica	Forma lúdica	Espacio lúdico	Actividades lúdicas
(9 - 21)	(3 - 7)	(3 - 7)	(3 - 7)
(23 - 32)	(8 - 12)	(8 - 12)	(8 - 12)
(33 - 45)	(13 - 15)	(13 - 15)	(13 - 15)

Fuente: Elaboración

Tabla 27. *Baremacion de la variable 2: Reactivación del espacio público*

Reactivación del espacio publico	Identidad territorial	Interacción social	Espacios de ocio cultural
(9 - 21)	(3 - 7)	(3 - 7)	(3 - 7)
(23 - 32)	(8 - 12)	(8 - 12)	(8 - 12)
(33 - 45)	(13 - 15)	(13 - 15)	(13 - 15)

Fuente: Elaboración propia.

2.5.3. La validez

Según Hernández, Fernández y Baptista (1998) sostienen que la validez consiste en el nivel de en la cual un instrumento mide la variable que desea medir (p.243).

Para tal propósito, a cada uno de los instrumentos para medir el vínculo entre las variables arquitectura lúdica y reactivación del espacio público serán sometidos a una evaluación a través de un juicio de expertos cuyo resultado se observa en siguiente tabla.

Tabla 28. *Juicio de expertos*

Expertos	Aplicabilidad instrumento 1	Aplicabilidad instrumento 2
Mgtr. Ing. Civil Arq. Vargas Aparcana Sergio Ivan	Aplicable	Aplicable
Mgtr. Arq. Urbanista Huerta Azabache Julio Cesar	Aplicable	Aplicable
Mgtr. Arq. Valdizan Martínez José	Aplicable	Aplicable
Mgtr. Arq. Utia Chirinos Fernando Hernán	Aplicable	Aplicable

Fuente: Elaboración propia.

2.6 Métodos de análisis de datos

Para el análisis de datos que se ha recopilado información a través del instrumento de aplicación “la encuesta”, posteriormente se elaboró una base de datos de cada variable en el programa Excel, donde posteriormente fueron analizadas. Además se aplicaron estadísticas de frecuencias y gráficos en porcentajes de barra en el software SPSS 24 y el programa Excel 2013, los pasos serán los siguientes:

- Recaudación de datos estadísticos obtenidos del instrumento de medición (encuestas) aplicado a 20 personas para la prueba piloto.
- Procesar y tabular la información recolectada en el programa SPSS 24.
- Realizar la confiabilidad del instrumento a través alfa de cronbach.
- Validación del instrumento por el juicio de los 3 expertos con grado de magíster y / o doctor.
- Se determinan si las variables se emplean en relación a un análisis de tipo paramétrico o no paramétrico.
- Por ultimo las variables se midieron de manera cuantitativa, y se determinó la correlación de las variables y prueba de hipótesis aplicando el estadístico Rho De Spearman.

2.7 Aspectos éticos

La presente investigación se realizó siguiendo de manera rigurosa las normas de referencia del estilo American Psychological Association (APA). Además del cumplimiento normativo y método científico.

Para el proyecto de investigación se respetó todos los derechos de autor así como en marco teórico, antecedentes y metodología durante todo el proceso de investigación.

Por cuestiones éticas se mantiene en privado el nombre y apellido de las personas encuestadas que participaron en el análisis de la presente investigación,

del sector José Gálvez perteneciente al distrito de villa maría del triunfo, además los resultados obtenidos son derechos reservados del investigador, es por ello que se elaboró los documentos de consentimiento donde la escuela de arquitectura indique los objetivos de estudio y conocimientos informativo para los encuestados, el uso que se hará de los datos proporcionados y algunas informaciones adicionales de la presente investigación.

III. Aspectos administrativos

3.1 Recursos y presupuesto

3.1.1 Recursos

Para la elaboración de la presente investigación, se utilizó equipos especializados, mobiliarios, movilidad y viáticos en función a los presupuestos para la elaboración del proyecto de tesis.

- Equipos especializados: Se emplearon dispositivos y equipos electrónicos, además de diversos artículos de oficina, en la tabla 29 se elaboró un listado de lo mencionado.
- Mobiliarios: se utilizaron mobiliario de escritorio, y distintos artículos de oficina, en la tabla 30 se elaboró un listado de lo mencionado.
- Transporte- movilidad: Se describe los gastos en traslado y viajes que fueron indispensables para el presente proyecto de investigación, en la tabla 31 se elaboró un listado de lo mencionado.
- viáticos: Se describe los gastos en alimentación durante toda la elaboración de la investigación, en la tabla 32 se elaboró un listado de lo mencionado.

3.1.2 Presupuesto

Tabla 29. *Presupuesto de artículos de oficina*

Materiales		
Descripción	Cantidad	Costo
Lapicero	4	S/8.00
Lápiz	2	S/3.00
Borrador	2	S/4.00
Resaltadores	3	S/5.00
Hojas bond A4	500	S/20.00
Folder	1	S/3.50
Grapas	15	S/2.00
Perforador	1	S/5.00
Encuadernado espiral	5	S/2.00
Impresiones	500	S/150.00
Fotocopias	350	S/35.00
Sub total		S/237.50

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 30. *Presupuesto de artículos de equipos especializados*

Equipos Especializados		
Descripción	Cantidad	Costo
Laptop	2	S/3,200.00
Mouse	2	S/50.00
Impresora	1	S/800.00
Tinta de impresora	2	S/40.00
Quemado de CD	2	S/6.00
Memoria USB	2	S/40.00
Internet	1	S/64.00
Sub total		S/4,200.00

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 31. *Presupuesto de transporte - movilidad*

Transporte- Movilidad		
Descripción	Cantidad	Costo
Gastos pasajes	2	S/600.00
Sub total		S/600.00

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 32. *Presupuesto de viáticos*

Viáticos		
Descripción	Cantidad	Costo
alimentación	2	S/800.00
Sub total		S/800.00

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 33. *Presupuesto total de la investigación*

Presupuesto Total	
Descripción	Costo
Materiales	S/237.50
Equipos Especializados	S/4,200.00
Transporte- Movilidad	S/600.00
Viáticos	S/800.00
Total	S/5,837.50

Fuente: Elaboración

3.2 Financiamiento

El presente trabajo de tesis se ha financiado con el apoyo del 50 % por parte de nuestros padres y el otro 50% asumido por los autores de la presente investigación.

3.3 Cronograma de ejecución

Cronograma de actividades del proyecto de investigación (1° jornada)

Actividades	Fechas	Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4	Semana 5	Semana 6
Validación del problema, fundamentación teórica, formulación y justificación.							
Validación de los objetivos de investigación.							
Validación del marco referencial.							
Validación del marco metodológico. Operacionalización de las variables.							
Validación de los instrumentos de recolección de datos.							
Desarrollo de los aspectos administrativos y redacción del proyecto de investigación.							
Presentación y revisión del proyecto de investigación.							
Levantamiento de observaciones.							
Sustentación del proyecto de investigación.							

Cronograma de actividades para el desarrollo del proyecto de investigación (2° jornada)

Actividades	Fechas	Semana 7	Semana 8	Semana 9	Semana 10	Semana 11	Semana 12
Aplicación de los instrumentos.							
Organización y análisis de los datos de campo.							
Análisis y presentación de los resultados.							
Elaboración de la discusión.							
Redacción de conclusión y recomendaciones.							
Elaboración de la base para el desarrollo del proyecto urbano arquitectónico: Factores vínculo entre la investigación y la propuesta. Redacción del informe.							
Presentación y revisión del informe de investigación por el jurado.							
Levantamiento de observaciones.							
Sustentación final del proyecto de investigación.							

Cronograma de actividades para el desarrollo del proyecto de investigación (2° jornada)

Actividades Fechas	Semana 12	Semana 13	Semana 14	Semana 15	Semana 16	Semana 17
Primera jornada de investigación						
Análisis urbano/rural/síntesis y diagnóstico						
Entrega análisis urbano/rural/síntesis y diagnóstico						
Critica de master plan						
Critica de master plan						
Entrega de master plan						

Cronograma de actividades para el desarrollo del proyecto de investigación (2° jornada)

Actividades Fechas	Semana 18	Semana 19	Semana 20	Semana 21	Semana 22	Semana 23	Semana 24
Critica de programación arquitectónica							
Critica de programación arquitectónica							
Critica de programación arquitectónica							
Critica de programación arquitectónica							
Critica de programación arquitectónica							
Critica de programación arquitectónica							
Critica de programación arquitectónica							
Final capítulo 1-capitulo II							

IV. Resultados

4.1 Resultados descriptivos de la variable 1

Tabla 34. *Arquitectura lúdica*

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	0	0 %
Regular	21	22 %
Alto	75	78 %
Total	96	100 %

Fuente: Elaboración propia con resultados obtenidos de SPSS.

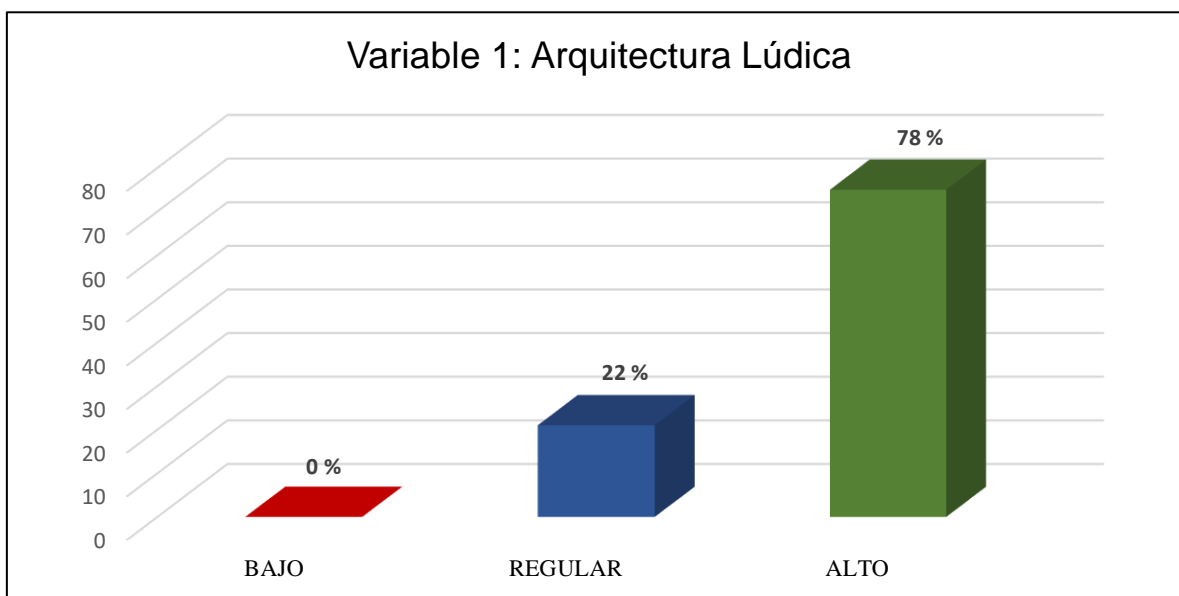


Figura 40. Gráfico estadístico de la variable 1: Arquitectura lúdica

La tabla 34 y figura 40 indican que los 96 encuestados, representan el 100% de la muestra de la variable 1: Arquitectura Lúdica. Donde los 75 encuestados que representan el 78% de la muestra estiman que la arquitectura lúdica pertenece a un rango alto. Los 21 encuestados que representan el 22% de la muestra estiman que la arquitectura lúdica pertenece a un rango regular.

Tabla 35. Arquitectura lúdica por sus dimensiones

	Dimensión 1		Dimensión 2		Dimensión 3	
Niveles	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	0	0 %	0	0 %	0	0 %
Regular	65	68 %	36	38 %	46	48 %
Alto	31	32 %	60	63 %	50	52 %
Total	96	100 %	96	100 %	96	100 %

Fuente: Elaboración propia con resultados obtenidos de SPSS.

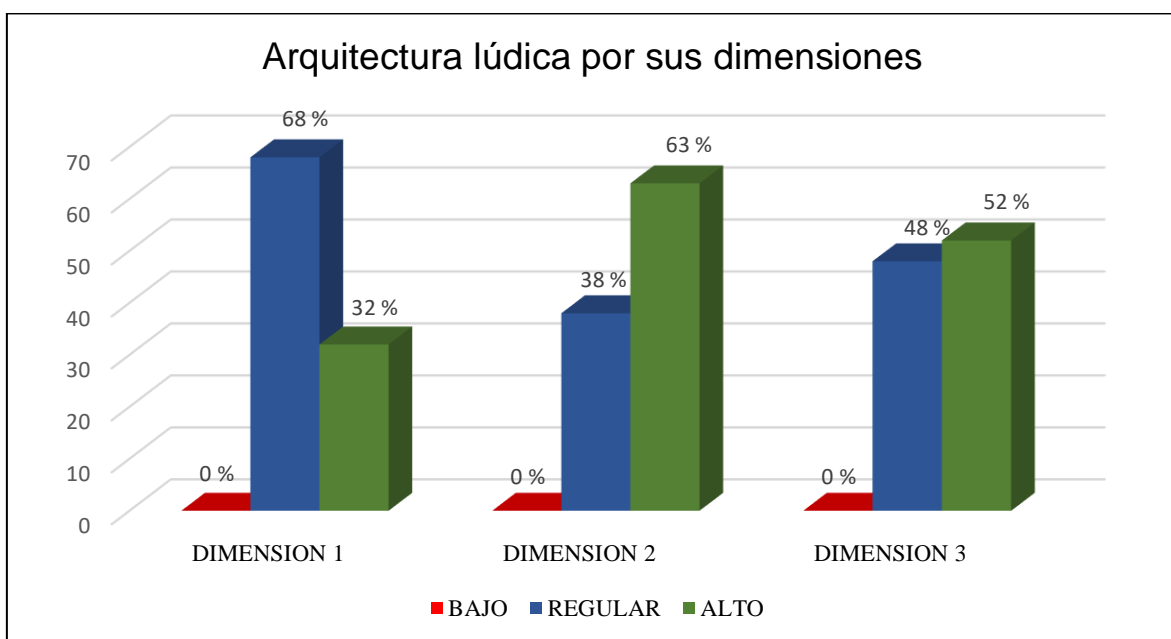


Figura 41. Gráfico estadístico de la variable 1 (Arquitectura lúdica) por

De acuerdo a los resultados obtenidos en la tabla 35 y figura 41 indica que en la dimensión 1: Forma lúdica el 68% estiman que pertenece a un rango regular y el 32% consideran que es de nivel alto; del mismo modo indican que en la dimensión 2: Espacio lúdico el 63% estiman que pertenece a un rango alto y el 38% estiman que pertenece a un rango regular; asimismo indican que en la dimensión 3: Actividades lúdicas el 52% estiman que pertenece a un rango alto y el 48% estiman que pertenece a un rango regular.

4.2 Resultados descriptivos de la variable 2

Tabla 36. *Reactivación del espacio público*

Niveles	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	0	0 %
Regular	8	8 %
Alto	88	92 %
Total	96	100 %

Fuente: Elaboración propia con resultados obtenidos de SPSS.

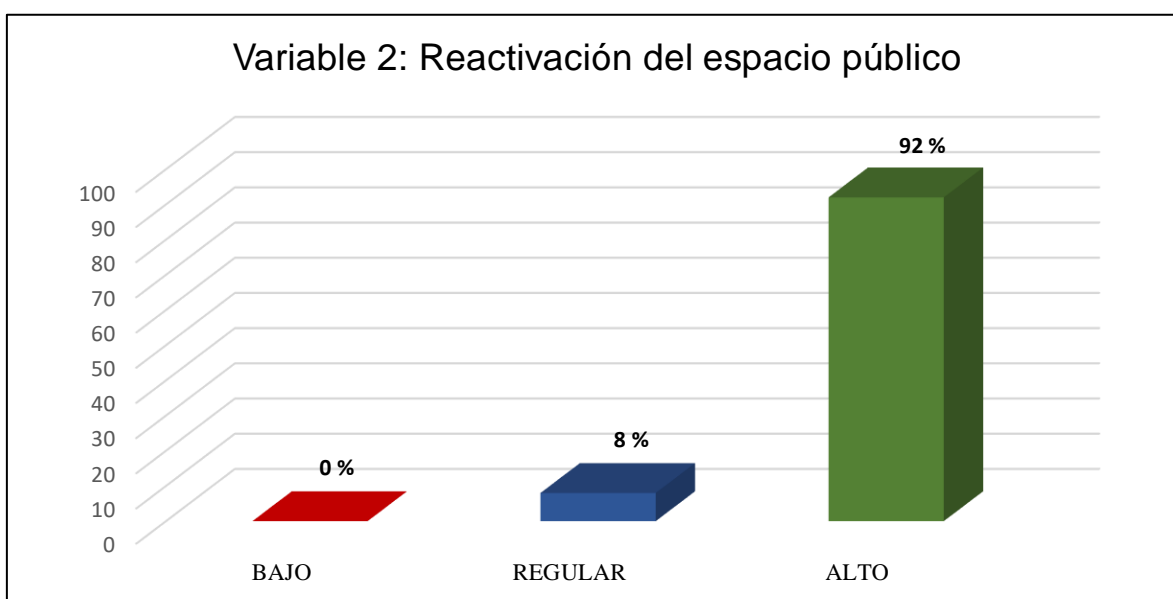


Figura 42. Gráfico estadístico de la variable 2: Reactivación del espacio público

La tabla 36 y figura 42 indican que los 96 encuestados, representan el 100% de la muestra de la variable 2: Reactivación del espacio público. Donde los 88 encuestados que representan el 92% de la muestra estiman que la reactivación del espacio público pertenece al rango alto. Los 8 encuestados que representan el 8% de la muestra estiman que la arquitectura lúdica pertenece al rango regular.

Tabla 37. Reactivación del espacio público por sus

	Dimensión 1		Dimensión 2		Dimensión 3	
Niveles	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje	Frecuencia	Porcentaje
Bajo	0	0 %	0	0 %	0	0 %
Regular	46	48 %	42	44 %	41	43 %
Alto	50	52 %	54	56 %	55	57 %
Total	96	100 %	96	100 %	96	100 %

Fuente: Elaboración propia con resultados obtenidos de SPSS.

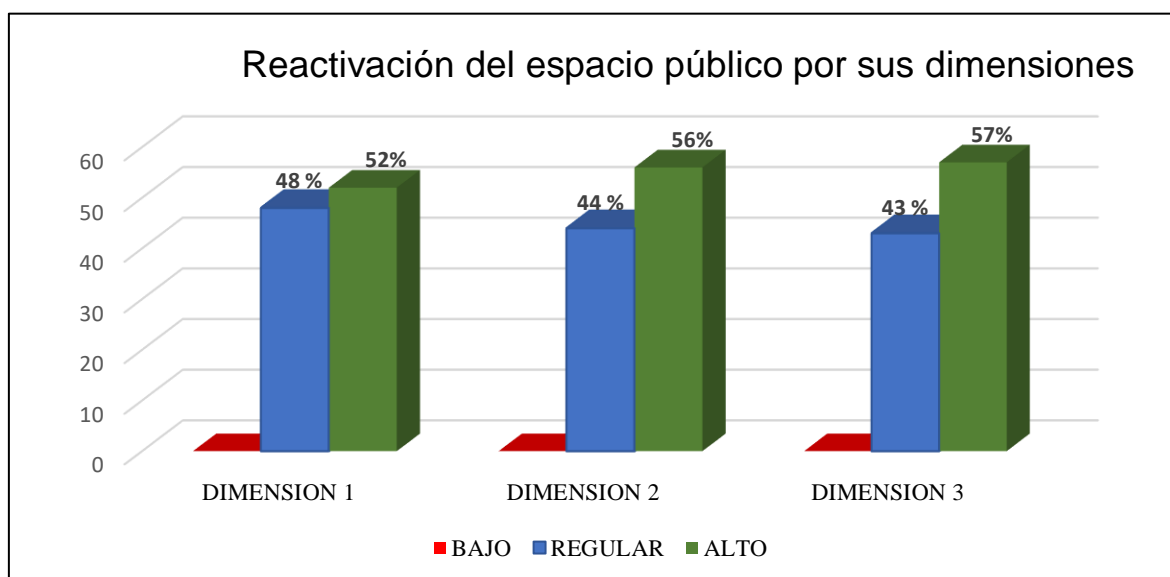


Figura 43. Grafico estadístico de la variable 2 (Reactivación del espacio público) por dimensiones.

De acuerdo a los resultados obtenidos en la tabla 37 y figura 43 indica que en la dimensión 1: Identidad territorial el 52% estiman que pertenece a un rango alto y el 48% estiman que pertenece a un rango regular; del mismo modo indican que en la dimensión 2: Interacción social el 56% estiman que pertenece a un rango alto y el 44% estiman que pertenece a un rango regular; asimismo indican que en la dimensión 3: Espacio de ocio cultural el 57% estiman que pertenece a un rango alto y el 43% estiman que pertenece a un rango regular.

4.3 Resultados inferenciales de las variables

Contrastación de hipótesis general

Para la presente investigación se procedió al análisis estadístico y el cumplimiento de los siguientes pasos:

Hipótesis nula (H₀)

La percepción del conocimiento poblacional no tiene relación con la Arquitectura Lúdica y su influencia en la reactivación del espacio público en el distrito de Villa María del Triunfo caso: José Gálvez, 2019.

Hipótesis alternativa (H₁)

La percepción del conocimiento poblacional tiene relación con la Arquitectura Lúdica y su influencia en la reactivación del espacio público en el distrito de Villa María del Triunfo caso: José Gálvez, 2019.

Asumiendo el nivel de confianza = 95%

Margen de error = 5% (0.05)

$P \geq \alpha$ = acepta H₀ se rechaza la hipótesis alternativa

$P < \alpha$ = rechaza H₀ se acepta la hipótesis alternativa

Tabla 38. *Correlación de la variable 1: arquitectura lúdica y la variable 2: Reactivación del espacio público (Rho de Spearman).*

Correlaciones				
			Arquitectura lúdica	Reactivación del espacio público
Rho de Spearman	Arquitectura lúdica	Coeficiente de correlación	1.000	,962
		Sig. (bilateral)		0.000
		N	96	96
	Reactivación del espacio público	Coeficiente de correlación	,962	1.000
		Sig. (bilateral)	0.000	
		N	96	96

La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

De acuerdo con la tabla 38. el resultado del coeficiente de correlación de Rho de Spearman es igual a 0.962, lo que significa que existe una relación positiva alta de la variable 1: Arquitectura Lúdica y la variable 2 : Reactivación del espacio público, además conforme a los resultados de la correlación de Rho de Spearman da a conocer que el rango de significancia (Sig. bilateral = 0.000) es menor que el valor 0.05; entonces se rechaza la hipótesis nula (H0), esto significa que, si existe relación entre la variable 1: Arquitectura Lúdica y la variable 2: Reactivación del espacio público, por ende, es una hipótesis alternativa (H1).

Contrastación de hipótesis específica 1

Para la presente investigación se procedió al análisis estadístico y el cumplimiento de los siguientes pasos:

Hipótesis nula (HO)

La percepción del conocimiento poblacional no tiene relación con la forma lúdica y su influencia en la reactivación de la identidad territorial en el distrito de Villa María del Triunfo caso: José Gálvez, 2019.

Hipótesis alternativa (H1)

La percepción del conocimiento poblacional tiene relación con la forma lúdica y su influencia en la reactivación de la identidad territorial en el distrito de Villa María del Triunfo caso: José Gálvez, 2019.

Asumiendo el nivel de confianza = 95%

Margen de error = 5% (0.05)

$P \geq \alpha$ = acepta HO se rechaza la hipótesis alternativa

$P < \alpha$ = rechaza HO se acepta la hipótesis alternativa

Tabla 39. Correlación de la dimensión 1 de la variable 1: Forma lúdica y la dimensión 1 de la variable 2: Identidad territorial (Rho de Spearman).

Correlaciones				
			Forma lúdica	Identidad territorial
Rho de Spearman	Forma lúdica	Coefficiente de correlación	1.000	,851**
		Sig. (bilateral)		0.000
		N	96	96
	Identidad territorial	Coefficiente de correlación	,851**	1.000
		Sig. (bilateral)	0.000	
		N	96	96

La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

De acuerdo con la tabla 39. El resultado del coeficiente de correlación de Rho de Spearman es igual a 0.851. , lo que significa que existe una relación positiva alta entre la dimensión 1 de la variable 1: Forma Lúdica y la dimensión 1 de la variable 2: Identidad territorial. Además los resultados de la correlación de Rho de Spearman da a conocer que el rango de significancia (Sig. bilateral = 0.000) es menor que el valor 0.05; entonces se rechaza la hipótesis nula (H0), esto significa que; si existe relación entre la dimensión 1 de la variable 1: Forma Lúdica y la dimensión 1 de la variable 2: Identidad territorial, por ende es una hipótesis alternativa (H1).

Contrastación de hipótesis específica 2

Para la presente investigación se procedió al análisis estadístico y el cumplimiento de los siguientes pasos:

Hipótesis nula (H₀)

La percepción del conocimiento poblacional no tiene relación con el espacio lúdico y su influencia en la reactivación de la Interacción social en el distrito de Villa María del Triunfo caso: José Gálvez, 2019.

Hipótesis alternativa (H₁)

La percepción del conocimiento poblacional tiene relación con el espacio lúdico y su influencia en la reactivación de la Interacción social en el distrito de Villa María del Triunfo caso: José Gálvez, 2019.

Asumiendo el nivel de confianza = 95%

Margen de error = 5% (0.05)

$P \geq \alpha$ = acepta H₀ se rechaza la hipótesis alternativa

$P < \alpha$ = rechaza H₀ se acepta la hipótesis alternativa

Tabla 40. Correlación de la dimensión 2 de la variable 1: Espacio lúdico y la dimensión 2 de la variable 2: Interacción social (Rho de Spearman).

Correlaciones				
			Espacio lúdico	Interacción social
Rho de Spearman	Espacio lúdico	Coefficiente de correlación	1.000	,874**
		Sig. (bilateral)		0.000
		N	96	96
	Interacción social	Coefficiente de correlación	,874**	1.000
		Sig. (bilateral)	0.000	
		N	96	96

La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

De acuerdo con la tabla 40. El resultado del coeficiente de correlación de Rho de Spearman es igual a 0.874. , lo que significa que existe una relación positiva alta entre la dimensión 2 de la variable 1: Espacio Lúdico y la dimensión 2 de la variable 2: Interacción social. Además los resultados de la correlación de Rho de Spearman da a conocer que el rango de significancia (Sig. bilateral = 0.000) es menor que el valor 0.05; entonces se rechaza la hipótesis nula (HO), esto significa que; si existe relación entre la dimensión 2 de la variable 1: Espacio Lúdico y la dimensión 2 de la variable 2: Interacción social, por ende es una hipótesis alternativa (H1).

Contrastación de hipótesis específica 3

Para la presente investigación se procedió al análisis estadístico y el cumplimiento de los siguientes pasos:

Hipótesis nula (H₀)

La percepción del conocimiento poblacional no tiene relación con las actividades lúdicas y su influencia en la reactivación de espacios de ocio cultural en el distrito de Villa María del Triunfo caso: José Gálvez, 2019.

Hipótesis alternativa (H₁)

La percepción del conocimiento poblacional tiene relación con las actividades lúdicas y su influencia en la reactivación de espacios de ocio cultural en el distrito de Villa María del Triunfo caso: José Gálvez, 2019.

Asumiendo el nivel de confianza = 95%

Margen de error = 5% (0.05)

$P \geq \alpha$ = acepta H₀ se rechaza la hipótesis alternativa

$P < \alpha$ = rechaza H₀ se acepta la hipótesis alternativa

Tabla 41. Correlación de la dimensión 3 de la variable 1: Actividades lúdicas y la dimensión 2 de la variable 2: Espacios de ocio cultural (Rho de Spearman).

Correlaciones				
			Actividades lúdicas	Espacios de ocio cultural
Rho de Spearman	Actividades lúdicas	Coefficiente de correlación	1.000	,904**
		Sig. (bilateral)		0.000
		N	96	96
	Espacios de ocio cultural	Coefficiente de correlación	,904**	1.000
		Sig. (bilateral)	0.000	
		N	96	96

La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

De acuerdo con la tabla 41. El resultado del coeficiente de correlación de Rho de Spearman es igual a 0.904. , lo que significa que existe una relación positiva alta entre la dimensión 3 de la variable 1: Actividades lúdicas y la dimensión 3 de la variable 2: Espacios de ocio cultural. Además los resultados de la correlación de Rho de Spearman da a conocer que el rango de significancia (Sig. bilateral = 0.000) es menor que el valor 0.05; entonces se rechaza la hipótesis nula (H0), esto significa que; si existe relación entre la dimensión 3 de la variable 1: Actividades lúdicas y la dimensión 3 de la variable 2: Espacios de ocio cultural, por ende es una hipótesis alternativa (H1).

V. Discusión

Con respecto a la validez de la presente investigación, se dio paso a realizar una prueba de juicio de expertos correspondientes, a través de 3 jueces evaluadores - especialistas del tema. Para verificar la confiabilidad de ejecución del cuestionario a la muestra elegida y el desarrollo de la prueba piloto. Así mismo se predetermina una muestra de 96 personas que representaron nuestra población por criterios de exclusión, es decir a madres de niños de 8 a 15 años y jóvenes de 18 a 23 años del sector 6 de José Gálvez distrito de Villa María del Triunfo, con presencia de características importantes de las variables utilizadas en la presente investigación.

Según los datos obtenidos de la hipótesis general y objetivo general, la arquitectura lúdica se relaciona positiva y significativamente con la reactivación del espacio público, según la percepción del conocimiento poblacional del sector 6 José Gálvez, distrito de Villa María del triunfo, 2019. El resultado del coeficiente de relación de Rho de Spearman es igual a 0.962 lo que significa que existe una relación positiva con una categoría “Muy alta”, donde se muestra que el nivel de significancia ($\text{sig.}=0.000$) es menor que el p valor 0.05, es decir; la arquitectura lúdica influye significativamente en la reactivación del espacio público en el sector 6 José Gálvez.

En cuestión, estos resultados guardan concordancia con la investigación realizada por Aguiño E. (2019). En su tesis titulada “Reactivación interior de espacios públicos en desuso de la ciudad de Ambato” llegando a concluir que las áreas interactivas y dinámicas generan la reactivación del espacio público en desuso, como un eje esencial para las personas que genere la sociedad, logrando un prototipo que puede ser empleado en diferentes campos sociales, culturales, educativos y económicos.

Al comparar nuestros resultados con la investigación de Aguiño E. (2019) guardan una similitud, esto se debe a que su muestra estuvo conformada por 25 personas, sin embargo la muestra de la presente investigación estuvo constituido por 96 personas del sector 6 de José Gálvez. Siendo el coeficiente de contingencia estadístico de prueba Rho spearman es 0.873, con un nivel de significancia de ($P < 0.01$). Así mismo el lugar donde desarrolló su investigación (interior del parque

quiñones), existía limitaciones ya que el espacio público interior estaba en desuso, tal como se da en el caso del sector 6 de José Gálvez donde existen espacios en desuso donde hoy en día no frecuenta la población por diversos problemas. Al comparar ambos resultados (0.906 y 0.873).

Según los resultados obtenidos de la hipótesis y objetivo específico 1, la forma lúdica se relaciona positiva y significativamente con la identidad territorial, de acuerdo a la apreciación del conocimiento poblacional del sector 6 José Gálvez, distrito de Villa María del Triunfo, 2019. El resultado del coeficiente de relación de Rho de Spearman es igual a 0.851 puntos lo que significa que existe una relación positiva con una categoría “Alta”, donde se muestra que el nivel de significancia ($\text{sig.}=0.000$) es menor que el p valor 0.05, es decir; la forma lúdica influye significativamente en la identidad territorial en el sector 6 José Gálvez.

En cuestión, estos resultados guardan concordancia con la investigación realizada por Nájera, M. (2018). Titulada “Reactivación de los espacios públicos a través de talleres de arte comunitario”. Llegando a concluir, se detectó que la concientización hacia los pobladores acerca de los espacios públicos con dinamicidad genera una identidad cultural y un sentido de pertenencia de sujeto a espacio; siendo el coeficiente de contingencia del estadístico de prueba Tau-b de Kendall es $T=0.61$, con un nivel de significancia de ($\text{sig. } 0.00$), al comparar ambos resultados (0.851 y 0.61).

Podemos observar que ambas investigaciones guardan similitud. Esto se debe a que la muestra considerada por Nájera es igual a la muestra que se realizó para la investigación, ya que, ambos son pobladores, así mismo presenta características similares al lugar donde se desarrolló la presente investigación. Por tal motivo se puede afirmar que los espacios y formas dinámicas generan un sentido de pertenencia hacia los espacios públicos creando una relación de sujeto a espacio.

Según los resultados obtenidos de la hipótesis y objetivo específico 2, El espacio lúdico se relaciona positiva y significativamente con la interacción social, de acuerdo a la apreciación del conocimiento poblacional del sector 6 José Gálvez, distrito de Villa María del Triunfo, 2019. El resultado del coeficiente de relación de Rho de Spearman es igual a 0.874 puntos lo que significa que existe una relación positiva con una categoría “Alta”, donde se aprecia que el nivel de significancia ($\text{sig.}=0.000$) es menor que el p valor 0.05, es decir; El espacio lúdico influye significativamente en la interacción social en el sector 6 José Gálvez.

En cuestión, estos resultados guardan concordancia con la investigación realizada por Velázquez, E. (2018). En su tesis titulada “Los espacios públicos de ocio en la ciudad de Quito - Ecuador” llegando a concluir la influencia del tiempo libre de los usuarios en las actividades de ocio e interacción social para que contribuyan a mejorar el espacio público y la calidad de vida en la ciudad de Quito; siendo el coeficiente de contingencia estadístico de prueba Rho spearman es 0.78, con un nivel de significancia de ($P < 0.01$), al comparar ambos resultados (0.874 y 0.78).

Podemos observar que ambos guardan similitud, esto se debe a que la muestra considerada por Velázquez es 53 pobladores, siendo igual a la muestra que tomamos en consideración para la presente investigación, ya que ambos son pobladores; del mismo modo emplearon la técnica de recolección de datos el cuestionario, por tal motivo se afirma que las actividades de ocio e interacción influyen en la calidad espacial del lugar público para optimizar la calidad de vida mediante dinámicas sociales.

Según los resultados obtenidos de la hipótesis y objetivo específico 3, Las actividades lúdicas se relacionan positiva y significativamente con los espacios de ocio cultural, según la percepción del conocimiento poblacional del sector 6 José Gálvez, distrito de Villa María del Triunfo, 2019. El resultado del coeficiente de relación de Rho de Spearman es igual a 0.904 puntos lo que significa que existe una relación positiva con una categoría “Alta”, donde se evidencia que el nivel de significancia

(sig.=0.000) es menor que el p valor 0.05, es decir; Las actividades lúdicas influyen significativamente en los espacios de ocio cultural en el sector 6 José Gálvez.

En cuestión, estos resultados guardan concordancia con la investigación realizada por Aucaruri, J. (2018). En su tesis titulada “Reactivación del espacio colectivo en Huancayo mediante sistemas culturales de usos mixtos” llegando a concluir que la reactivación del espacio público se debe realizar mediante métodos culturales y sociales con influencia lúdica; siendo el coeficiente de contingencia estadístico de prueba Tau-b de kendall es $T=0.66$, con un nivel de significancia de ($P < 0.01$), al comparar ambos resultados (0.904 y 0.66).

Podemos observar que ambos guardan similitud, pero dado que la muestra selectiva que considero Aucaruri fue de 12 proyectos elegidos, mientras que la muestra que tomamos en consideración para la presente investigación fueron pobladores del sector de José Gálvez; por otro lado presenta similitud con la presente investigación, ya que, para reactivar un espacio público se debe realizar mediante actividades culturales, sociales y educativas con bases de actividades dinámicas.

VI. Conclusión

Conclusiones estadísticas

Primero: La arquitectura lúdica se relaciona positiva y moderadamente con la reactivación del espacio público según la percepción del conocimiento poblacional del sector 6: José Gálvez perteneciente al distrito de Villa María del Triunfo - 2019, con un resultado del coeficiente de correlación de Rho de Spearman de 0.962 y un nivel de significancia estadística de $p = 0.000$. La arquitectura lúdica muestra características propiamente positivas, diferentes y dinámicas las cuales influyen en el revaloramiento de un espacio en deterioro, por tal motivo la presente correlación alta que se ha estudiado en la investigación afirma que influye a una reactivación del espacio público.

Segundo: La forma lúdica se relaciona positiva y significativamente con la reactivación de la identidad territorial según la percepción del conocimiento poblacional del sector 6: José Gálvez perteneciente al distrito de Villa María del Triunfo - 2019, con un resultado del coeficiente de correlación de Rho de Spearman de 0.851 y un nivel de significancia estadística de $p = 0.000$. La forma lúdica es una característica importante para la percepción del usuario hacia un espacio, debido a la influencia visual dinámica que impacta ante la vista del sujeto; haciendo que origine una identidad territorial de sujeto a espacio, donde se genera un valor sentimental y de identificación hacia el espacio público, por ello existe una correlación alta.

Tercero: Los espacios lúdicos se relacionan positiva y moderadamente con la reactivación de la interacción social según la percepción del conocimiento poblacional del sector 6: José Gálvez perteneciente al distrito de Villa María del Triunfo - 2019, con un resultado del coeficiente de correlación de Rho de Spearman de 0.874 y un nivel de significancia estadística de $p = 0.000$. Los espacios lúdicos son puntos importantes para generar en el sujeto nuevas formas para desarrollarse en un espacio público, debido a las características dinámicas y funcionales que tienen estos espacios lúdicos despiertan la

interacción social entre grupos de personas conocidas y por conocer. Por tal motivo existe una correlación alta.

Cuarto: Las actividades lúdicas se relacionan positiva y significativamente con la reactivación de los espacios de ocio cultural según la percepción del conocimiento poblacional del sector 6: José Gálvez perteneciente al distrito de Villa María del Triunfo - 2019, con un resultado del coeficiente de correlación de Rho de Spearman de 0.904 y un nivel de significancia estadística de $p = 0.000$. Las actividades lúdicas son influencias positivas para el desarrollo del ser humano debido a sus características dinámicas que posee, las cuales influyen y complementan a los espacios de ocio cultural, ya que, se basan en tres enfoques básicos: educación, diversión y cultura, haciendo que el ser humano adquiera conocimientos y culturas a través de un método divertido. Es por ello que existe una correlación alta.

Conclusiones temáticas

Tras el análisis de la variable 1: Arquitectura lúdica se muestra con un nivel alto, por otro lado según sus dimensiones existen variaciones de acuerdo a las encuestas realizadas a los usuarios del sector 6: José Gálvez perteneciente al distrito de Villa María del Triunfo.

Primera: Se evidencio que la forma lúdica muestra un nivel regular, considerando la necesidad del usuario de percibir un mejor aspecto visual en los espacios públicos que concurren, debido a la falta de influencia lúdica.

Segunda: Se constató que el espacio lúdico muestra un nivel alto, considerando la carencia de espacios con un sentido lúdico donde las personas puedan desarrollar sus actividades con total conformidad, ya que, el espacio lúdico posee potenciadores que generan una dinámica en su funcionalidad.

Tercera: Se evidencio que las actividades lúdicas muestran un nivel alto, considerando que las actividades lúdicas representan un factor importante en la población de José Gálvez debido a la necesidad de poder desarrollar tanto el nivel físico como el intelectual de manera dinámica.

Tras el análisis de la variable 2: Reactivación del espacio público se muestra con un nivel alto, de la misma manera sus dimensiones con un nivel alto, de acuerdo a las encuestas realizadas a los usuarios del sector 6: José Gálvez perteneciente al distrito de Villa María del Triunfo.

Primero: Se evidencio que la identidad territorial muestra un nivel alto, considerando la perdida de valoración y sentido de pertenencia hacia el espacio público, ya que, existe una gran falta de identidad territorial en el sector de José Gálvez debido a factores como el deterioro y falta de mantenimiento de

aquellos espacios que concurren a diario, trayendo como consecuencia el desinterés social hacia el lugar público.

Segundo: Se constató que la interacción social muestra un nivel alto, considerando el fraccionamiento de los grupos sociales en el sector de José Gálvez. Debido a la falta de lugares donde socializar se dio como consecuencia la falta de interacción social haciendo de esta una fragmentación social y urbana en aquel sector.

Tercero: Se evidenció que los espacios de ocio cultural muestran un nivel alto, considerando la necesidad de las personas pertenecientes al sector 6 de José Gálvez, ya que, carecen de espacios donde se puedan realizar actividades fundamentales relacionadas a los tres principios básicos como educación, cultura y diversión.

VII. Recomendaciones

Recomendaciones académicas

Primero: Debido a la correlación positiva entre las variables de estudio “La arquitectura lúdica” y reactivación del espacio público”, se recomienda a futuras investigaciones abordar la problemática del abandono del espacio público ya que existe un gran déficit de espacios donde las personas desarrollen sus actividades recreativas, culturales, y educativas.

Segundo: Se recomienda a las investigaciones futuras, extender los estudios realizadas de la presente tesis sobre las causas del deterioro del espacio público que conlleva a la pérdida de identidad social, cultural y de ocio, y sobre todo analizar y proponer nuevas alternativas de solución para superar este problema.

Tercero: Se recomienda motivar a la comunidad estudiantil de arquitectura a indagar y analizar sobre los diversos problemas sociales que atraviesa hoy en día la ciudad, y plantear soluciones arquitectónicas, así mismo permite a los estudiantes a tomar conciencia y generar conocimientos sobre dicho tema.

Cuarto: Se recomienda que a las futuras entidades como el INEI, que actualicen los datos de la población para que puedan ser útiles en futuras investigaciones.

Quinto: Se recomienda a los futuros investigadores emplear una o ambas variables para analizar la población, haciendo que cumplan con las características similares como de la presente investigación.

Recomendaciones del caso

Primero: Debido a que se ha confirmado la existencia de una relación directa y considerable entre la arquitectura lúdica y la reactivación del espacio público, en primer lugar se recomienda que las entidades públicas y las autoridades que deben tomar acciones y decisiones inmediatas, las cuales fomenten la reactivación del espacio público en deterioro mediante planes concertados municipales o urbanos.

Segundo: Una vez identifica la influencia de los espacios lúdicos sobre la interacción social se recomienda la participación de las diversas entidades dedicadas al mantenimiento de los espacios públicos de lima para desarrollar proyectos estratégicos que cumplan con las necesidades del público. Solucionando los problemas de falta de interacción social que atentan con la desintegración urbana y social activa de las municipalidades locales con la municipalidad de lima para el desarrollo de proyectos acorde a las necesidades locales, dando soluciones para optimizar la calidad de vida de los usuarios.

Tercero: Tras confirmar la relación entre forma lúdica y la identidad territorial, se recomienda a los proyectistas especializados a innovar en las formas de los proyectos a futuros, debido al impacto visual positivo que se refleja ante la vista del ser humano, creando un valor sentimental hacia un lugar que atrae su percepción visual.

Cuarto: En vista a la relación positiva de actividades lúdicas y espacios de ocio cultural se recomienda a las instituciones públicas, promover talleres culturales, talleres educativos y espacios lúdicos de ocio, donde la población pueda desarrollar sus actividades recreativas y habilidades que hoy en día

se les restringe debido que hoy en día se les restringe debido al mal funcionamiento de estos lugares y el deterioro del espacio público.

Segundo: Se recomiendan a las autoridades encargadas del distrito de Villa María del Triunfo a intervenir y desarrollar un plan de recuperación de los espacios públicos en abandono donde se implementen características básicas como la lúdica y la funcionalidad dinámica.

Tercero: Así también se sugiere a las autoridades correspondientes como el ministerio del medio ambiente (MINAM), servicios de parques de lima (SERPAR) y todas las entidades asociadas que tienen como finalidad proteger y mantener los espacios públicos, a intervenir y fomentar la influencia lúdica y cultural.

Propuesta de intervención

De acuerdo al estudio realizado, el presente trabajo de investigación recomienda plantearse la propuesta de un equipamiento de centro cultural lúdico, donde se reúnen todas las actividades de cultura, educación y diversión. Además el proyecto propuesto es un generador y potencializador de desarrollo urbano que a su vez fomenta la unión como sociedad para ser parte de una sola comunidad.

Por otro lado la misma propuesta reactivara los espacios públicos en deterioro de una nueva forma de percepción.

VIII. Referencia bibliográfica

- Aguíño, E. (2019). *Reactivación interior de espacios públicos en desuso de la ciudad de Ambato*. (Tesis de grado). Universidad san José de Quito, Ecuador.
- Alejandro, g. (2013). la fragmentación urbana y la segregación social. *Revista legado de la arquitectura y diseño*, 41-55.
- Alejandro, b. (11 de septiembre de 2013). Tu barrio, con otra mirada. *Un pulmón verde lleno de cultura, historia y recreación.*, pág. 1.
- Arias, G. (2012). *Introducción a la metodología científica*. Caracas, Venezuela: editorial episteme. Recuperado de: <http://sige.inei.gob.pe/sige>.
- Andrea, P. (2015). Parque educativo y cultural buenos aires. *Espacios de aprendizaje y recreación para la comunidad de buenos aires.*, 10.
- Abad, J. (Setiembre, 2011). La Ciudad Lúdica: Interpretación creativa de los espacios urbanos a través del juego. *Revista Creatividad y Sociedad*. Recuperado <http://www.creatividadysociedad.com/articulos/17/4%20la%20ciudad%20l%C3%BAdica.pdf>
- Alata, P. (2018). Encuesta de lima como vamos 2017 recuperado de: <https://www.limacomovamos.org/responsabilidad-ciudadana/descarga-encuesta-lima-como-vamos-2017/>
- Aucaruri, J. (2018). Reactivación del espacio colectivo en Huancayo mediante sistemas culturales de usos mixtos (tesis de pregrado). Universidad nacional del centro de Perú, Perú.

- Barba, S. (2011). Perspectivas críticas sobre la cohesión social: Desigualdad y tentativas fallidas de. *CLACSO*, 23.
- Bisquerra, R. (1989). *Clasificación de los métodos*. Barcelona: CEAC.
- Belen, D. (25 de noviembre de 2013). Ideele. *Ciudades para la gente*, pág. 3.
- Borja, J. (2000). *Espacio público y derecho a la ciudad*. Barcelona: Electa.
- Borja, J. y Muxi, A. (2000). *El espacio público, ciudad y ciudadanía*. Recuperado de El-espacio-publico-ciudad-y-ciudadania-j.pdf
- Barrantes, P. (2017). El método lúdico y su influencia en el desarrollo de habilidades cognitivas en el área de Ciencia Tecnología y Ambiente en estudiantes del tercero de secundaria de la Institución Educativa Fe y Alegría N° 25 - UGEL 05 (Tesis de grado).
- Ciudades imaginadas (2008). Los no lugares de Marc auge. Recuperado de: <http://ciudadesimaginadas.blogspot.es/1226695560/apuntes-sobre-los-no-lugares>
- De la rosa, E. (2000). *Introducción a la teoría de la arquitectura*. Recuperada de http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/construccion/Introduccion_a_la_teoría_de_la_arquitectura.pdf
- Desmaison, B. (2015). Ciudades para la gente. *Revista ideele*. Recuperado de <https://revistaideele.com/ideele/content/ciudades-para-la-gente>
- Dominique, P. Y Edmond, M. (2011). *La interacción social: Cultura, instituciones y comunicación*. (1.a ed.). Buenos aires: Paidós.

Espinosa, S. (2013). Centro de Entretenimiento Infantil (Tesis de grado). Recuperada de <http://repositorio.usfq.edu.ec/handle/23000/3924>

Elke, S. (2001). Espacio público. *SCIELO*, 32-45

Flores, M. (25 de septiembre de 2019). La identidad cultural del territorio como base de una estrategia de desarrollo sostenible. *Revista opera*, 7.

Fonseca, R. (2009). Revista tecnológica para la ciudad. *La importancia y la apropiación de los espacios públicos en las ciudades*, 32-35.

Flores, M. (Noviembre, 2007). La identidad cultural Del territorio como base de una estrategia de desarrollo sostenible. *Revista OPERA*. 7,7. Recuperado de <https://revistas.uexternado.edu.co/index.php/opera/article/view/1183>

Gimenez, G. (2005). Territorio e identidad. Breve introducción a la geografía cultural. *Revista Trayectorias*, VII (17), ISSN: 2007-1205. Recuperado de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=60722197004>

Gonzales, R. (2014). La Lúdica Como Estrategia Didáctica (Tesis de magister).Recuperada de <http://www.bdigital.unal.edu.co/41019/1/04868267.2014.pdf>

Hernández, Fernández y Baptista (1998). Metodología de la investigación científica.5 edición, México.

Huizinga (1987). La lúdica como estrategia pedagógica para mejorar los procesos de motivación de adolescentes del grado 9 en la institución educativa san Felipe Neri de la ciudad de Cartagena (Tesis para título). Recuperado de http://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/UCV/4736/Buitr%C3%B3n_AJV-Parco_FMK.pdf?sequence=6&isAllowed=y

Huilca, I. (2016-2019). *Manual de defensa de espacios públicos. Hecho por organizaciones defensoras de los espacios públicos*. Lima: cadnep.

Hernández, Fernández y baptista (2003). *Metodología de la investigación científica*. 5 edición, México.

Instituto metropolitano de lima (2016-2021). plan regional de desarrollo local concertado de municipalidad distrital de villa maría del triunfo. Recuperado de: http://munivmt.gob.pe/PDLC_2017-2021.pdf

Kenia, M. (29 de abril de 2019). *Arquitectura lúdica. Los niños y jóvenes necesitan espacios de diversión y aprendizaje, y son los lugares recreativos en las comunidades los que generan interacción con la sociedad.*, págs. 8-11.

Lopez, M. (2017). *Diseño de un centro cultural aplicando espacios públicos como interacción social y difusión artística en la ciudad Chimbote Ancash* (Tesis para título). Recuperado de http://repositorio.usanpedro.edu.pe/bitstream/handle/USANPEDRO/8413/Tesis_58030.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Moreno, E. (17 de agosto de sábado). *Metodología de la investigación pautas para elaborar una tesis*. Obtenido de metodología de la investigación pautas para elaborar una tesis: <http://tesis-investigacion-cientifica.blogspot.com/2013/08/que-es-la-poblacion.html>.

Marlon, L. (2017). *Diseño de un centro cultural aplicando espacios públicos*. Chimbote, Perú: Universidad san pedro.

Mata (1997). *Revista scielo, Población muestra y muestreo*, p.4.

Méndez (1999). *Revista eumet. Fuentes y técnicas de recolección de datos*, p.13.

- Nájera, M. (2018). Reactivación de los espacios públicos a través de talleres de arte comunitario (Tesis de pregrado). Universidad nacional san francisco de quito, Ecuador.
- Olga, S. (2007). Espacios públicos y construcción social. *Hacia un ejercicio de ciudadanía*, 12-36.
- Olga, S. (noviembre de 2005). Espacios públicos urbanos: una contribución a la identidad y confianza social y privada. *Revista invi*, 166-182. Obtenido de espacios públicos urbanos: una contribución a la identidad y confianza social y privada.
- Piñeiro, T. (2013). *El jugar de los niños en espacios públicos*. (Tesis de doctorado). Universidad de Barcelona, España.
- Rivas, J. (2006). La sociedad del ocio: un reto para los archivos. *Revista Códice*, Vol. 2. Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/17184097.pdf>
- Reyes, M. (2017). *Diseño de un centro cultural aplicando espacios públicos como interacción social y difusión artística en la ciudad de Chimbote, Áncash* (Tesis de grado). Universidad san pedro, Perú.
- Rojas, g. (14 de Julio de 2010). *Metodología de la investigación*. Obtenido de población y muestra:<http://metodologiaeninvestigacion.blogspot.com/2010/07/poblacion-y-muestra.html>.
- Ricalde, F. (05 de julio de 2018). 80% de peruanos suele ver a otros arrojar basura donde no deben. *Este reportaje muestra cifras dramáticas que revelan la falta de una cultura cívica en el país.*, pág. 3.

- Rodríguez, T. (2015). *La actividad lúdica como estrategia pedagógica para fortalecer el aprendizaje de los niños*. Ibagui- Tolima: Universidad de Tolima. Recuperado de <https://sinia.minam.gob.pe/indicador/998>
- Sánchez, L. (2015). *Usos del espacio público y su influencia en la dinámica social del sector la esperanza del distrito de chilca*. (Tesis de pregrado). Universidad nacional del centro del Perú, Perú.
- Sedesol. (Mayo de 2010). *Documento diagnóstico de rescate de espacios públicos*. Lima: secretaría de desarrollo social.
- Sampieri, R. (2010). *Metodología de la investigación*. México d.f: mc aw hill.
- Samper, G. (2003). Bitácora urbana territorial. *El sentido urbano del espacio público*, 13-18.
- Santacruz, D. (2019). Impactos de la regeneración del espacio público en la calidad de vida y sentido de pertenencia caso de estudio: parque urbano cumandá. (Tesis de posgrado). Pontificia universidad católica de Quito, Ecuador.
- Sánchez, L. (2015). Usos del espacio público y su influencia en la dinámica social del sector la esperanza del distrito de chilca. (Tesis de grado). Universidad nacional del centro del Perú. Huancayo, Perú.
- Soto (2003). Metodología de la investigación científica. Pontificia universidad católica de Valparaíso, Chile.
- Torres, M. (2015). Red de parques y renovación del ex parque zonal: propuesta para la revaloración del espacio público, áreas verdes e infraestructura recreativa en el núcleo urbano de Chiclayo (tesis de pregrado). Universidad católica santo Toribio de mogrovejo, Perú.

Vásquez, c. (2017). *Los imaginarios urbanos y el espacio público del área central de la ciudad de Huancayo*. (Tesis de pregrado). Universidad nacional del centro del Perú, Perú.

Vargas Cordero, Z. R. (2009). Revista educación. *La investigación aplicada: una forma de conocer las realidades con evidencia*, p. 155-165.

Velásquez, E. (2018). Los espacios públicos de ocio en la ciudad de Quito – Ecuador (tesis de doctorado). Universidad del sur, Ecuador.

IX. Anexos

Anexo 1 Matriz de consistencia de “La arquitectura lúdica para la reactivación del espacio público en el sector de José Gálvez en el distrito de Villa María del Triunfo al 2019”

Matriz de consistência					
Título: La arquitectura lúdica para la reactivación del espacio público en el sector de José Gálvez en el distrito de Villa María del Triunfo al 2019 Autores: Huiza Reyes, William Antony y Vásquez Molina, Marino					
Problema	Objetivos	Hipótesis	Variables e indicadores		
Problema General: ¿De qué manera la arquitectura lúdica se relaciona con la reactivación del espacio público en el sector de José Gálvez en el distrito de Villa María del Triunfo al 2019? Problemas Específicos: ¿De qué manera la forma lúdica se relaciona con la reactivación de la identidad territorial en el sector de José Gálvez en el distrito de Villa María del Triunfo al 2019? ¿De qué manera los espacios lúdicos se relacionan con la reactivación de la interacción social en el sector de José Gálvez en el distrito de Villa María del Triunfo al 2019? ¿De qué manera las actividades lúdicas se relacionan con la reactivación de los espacios de ocio cultural en el sector de José Gálvez en el distrito de Villa María del Triunfo al 2019?	Objetivo general: Determinar de qué manera la arquitectura lúdica se relaciona con la reactivación del espacio público en el sector de José Gálvez en el distrito de Villa María del Triunfo al 2019. Objetivos específicos: Determinar de qué manera la forma lúdica se relaciona con la reactivación de la identidad territorial en el sector de José Gálvez en el distrito de Villa María del Triunfo al 2019. Determinar de qué manera los espacios lúdicos se relacionan con la reactivación de la interacción social en el sector de José Gálvez en el distrito de Villa María del Triunfo al 2019. Determinar de qué manera las actividades lúdicas se relacionan con la reactivación de los espacios de ocio cultural en el sector de José Gálvez en el distrito de Villa María del Triunfo al 2019.	Hipótesis general: La arquitectura lúdica se relaciona con la reactivación del espacio público en el distrito de villa maría del triunfo caso: José Gálvez, 2019. Hipótesis específicas: La forma lúdica se relaciona con la reactivación de la identidad territorial en el sector de José Gálvez en el distrito de Villa María del Triunfo al 2019. Los espacios lúdicos se relacionan con la reactivación de la interacción social en el sector de José Gálvez en el distrito de Villa María del Triunfo al 2019. Las actividades lúdicas se relacionan con la reactivación de los espacios de ocio cultural en el sector de José Gálvez en el distrito de Villa María del Triunfo al 2019.	Variable 1: Arquitectura lúdica		
			Dimensiones	Indicadores	Ítems
			Forma lúdica	▪ Transparencia espacial ▪ Flexible ▪ complejidad	▪ 1 ▪ 2 ▪ 3
			Espacio lúdico	▪ Confort ▪ Iluminación ▪ Dinámico funcional	▪ 4 ▪ 5 ▪ 6
			Actividades lúdicas	▪ Ocio ▪ Educación ▪ Cultura	▪ 7 ▪ 8 ▪ 9
			Variable 2: Reactivación del espacio público		
			Dimensiones	Indicadores	Ítems
			Identidad territorial	▪ Apropiación espacial ▪ Percepción espacial ▪ Protección espacial	▪ 10 ▪ 11 ▪ 12
			Interacción social	▪ Recreación y ocio ▪ Libre expresión ▪ ocio casual	▪ 13 ▪ 14 ▪ 15
			Espacios de ocio cultural	▪ Taller de ocio ▪ Talleres educativos ▪ Taller artístico cultural	▪ 16 ▪ 17 ▪ 18

Anexo 2 Validación de instrumentos

CARTA DE PRESENTACIÓN

Arquitecto(a): VARGAS APAYANA SERGIO IVÁN

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Nos es muy grato comunicarnos con usted para expresarle nuestros saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que siendo estudiante del programa de Arquitectura con mención Arquitectura de la UCV, en la sede Lima Norte, promoción 2019, aula B-1202, requerimos validar los instrumentos con los cuales recogeremos la información necesaria para poder desarrollar nuestra investigación y con la cual optaremos el grado de Bachiller.


El título nombre de nuestro proyecto de investigación es: "La arquitectura lúdica para la reactivación del espacio público en el distrito de Villa María del Triunfo caso: José Gálvez, 2019" Y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, hemos considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

1. Anexo N° 1: Carta de presentación
2. Anexo N° 2: Definiciones conceptuales de las variables
3. Anexo N° 3 : Matriz de operacionalización
4. Anexo N° 4: Certificado de validez de contenido de los instrumentos

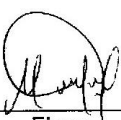
Expresándole nuestros sentimientos de respeto y consideración nos despedimos de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.


Firma

William Antony Huiza Reyes

D.N.I: 74826719


Firma

Vásquez Molina Esly Marino

D.N.I: 76205865

CARTA DE PRESENTACIÓN

Arquitecto(a): Julio César Huerta Azabache

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Nos es muy grato comunicarnos con usted para expresarle nuestros saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que siendo estudiante del programa de Arquitectura con mención Arquitectura de la UCV, en la sede Lima Norte, promoción 2019, aula B-1202, requerimos validar los instrumentos con los cuales recogeremos la información necesaria para poder desarrollar nuestra investigación y con la cual optaremos el grado de Bachiller.

El título nombre de nuestro proyecto de investigación es: "La arquitectura lúdica para la reactivación del espacio público en el distrito de Villa María del Triunfo caso: José Gálvez, 2019" Y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, hemos considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

1. Anexo N° 1: Carta de presentación
2. Anexo N° 2: Definiciones conceptuales de las variables
3. Anexo N° 3 : Matriz de operacionalización
4. Anexo N° 4: Certificado de validez de contenido de los instrumentos

Expresándole nuestros sentimientos de respeto y consideración nos despedimos de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.


Firma
William Antony Huiza Reyes

D.N.I: 74826719


Firma
Vásquez Molina Esly Marino

D.N.I: 76205865

CARTA DE PRESENTACIÓN

Arquitecto (a): Fernando Hernán UTA CHIRINOS

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Nos es muy grato comunicarnos con usted para expresarle nuestros saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que siendo estudiante del programa de Arquitectura con mención Arquitectura de la UCV, en la sede Lima Norte, promoción 2019, aula B-1202, requerimos validar los instrumentos con los cuales recogeremos la información necesaria para poder desarrollar nuestra investigación y con la cual optaremos el grado de Bachiller.

El título nombre de nuestro proyecto de investigación es: "La arquitectura lúdica para la reactivación del espacio público en el distrito de Villa María del Triunfo caso: José Gálvez, 2019" Y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, hemos considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

1. Anexo N° 1: Carta de presentación
2. Anexo N° 2: Definiciones conceptuales de las variables
3. Anexo N° 3 : Matriz de operacionalización
4. Anexo N° 4: Certificado de validez de contenido de los instrumentos

Expresándole nuestros sentimientos de respeto y consideración nos despedimos de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.


Firma
William Antony Huiza Reyes

D.N.I: 74826719


Firma
Vásquez Molina Esly Marino

D.N.I: 76205865

CARTA DE PRESENTACIÓN

Arquitecto(a): José Antonio Valdizán Martínez

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Nos es muy grato comunicarnos con usted para expresarle nuestros saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que siendo estudiante del programa de Arquitectura con mención Arquitectura de la UCV, en la sede Lima Norte, promoción 2019, aula B-1202, requerimos validar los instrumentos con los cuales recogeremos la información necesaria para poder desarrollar nuestra investigación y con la cual optaremos el grado de Bachiller.

El título nombre de nuestro proyecto de investigación es: "La arquitectura lúdica para la reactivación del espacio público en el distrito de Villa María del Triunfo caso: José Gálvez, 2019" Y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, hemos considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

1. Anexo N° 1: Carta de presentación
2. Anexo N° 2: Definiciones conceptuales de las variables
3. Anexo N° 3 : Matriz de operacionalización
4. Anexo N° 4: Certificado de validez de contenido de los instrumentos

Expresándole nuestros sentimientos de respeto y consideración nos despedimos de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.


Firma
William Antony Huiza Reyes

D.N.I: 74826719


Firma
Vásquez Molina Esly Marino

D.N.I: 76205865

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LA VARIABLE: ARQUITECTURA LÚDICA

Variable 1:

VARIABLE: ARQUITECTURA LÚDICA

La arquitectura lúdica se enfoca en la relación espacio-juego-aprendizaje, donde las personas pueden interactuar a través de distintas percepciones que brinda el ambiente diseñado. Además brinda un nuevo sentido de percepción de un ambiente divertido, tomando en cuenta las necesidades del individuo. Siguiendo factores básicos como seguridad, funcionalidad y recreación (Espinosa, S. 2013).

DIMENSIONES DE LA VARIABLE:

1) Forma lúdica:

La forma y su influencia lúdica consisten en el conjunto de texturas, materiales, luz, sombra y color que se utiliza para la fluidez y la percepción de la apariencia externa de la masa con un carácter dinámico. Es considerado un contorno exterior dinámico debido a la expresión fluida de la silueta y lo que esta genera ante la vista del usuario, ya que, muestra una percepción tridimensional en contacto con el espacio (Barrantes, P. 2017).

2) Espacio lúdico:

Es un ámbito de expresión y producción de actividades artísticas, culturales, de ocio y de diversas interacciones sociales entre individuos. Esta no solo es un lugar físico, representa un espacio simbólico, por tal motivo indispensable para una persona. Además es un lugar de expresión, del fomento cultural e integración ciudadana. Es decir, es la participación en común e individual de los habitantes con sus propuestas y discusiones que forman parte de la ciudadanía (Abad, J. Setiembre, 2011).

3) Actividades lúdicas:

La actividad lúdica permite orientar la inclinación del sujeto hacia el juego, quien a su vez aprende, disfruta y recrea. Para ello se debe seleccionar juegos compatibles con los valores de la educación y cultura; así como juegos vivenciales y dinámicos (Huizinga).

DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LA VARIABLE: REACTIVACIÓN DEL ESPACIO PÚBLICO

Variable 2:

VARIABLE: REACTIVACIÓN DEL ESPACIO PUBLICO

Es en la calle donde se producen las principales actividades que activan los espacios públicos, en donde se dan con mayor frecuencia los encuentros con otras personas. El elemento principal para reactivar el espacio público es la gente y las interacciones entre ellos. Para que el espacio vuelva a reactivarse no es suficiente con un buen diseño si no, además, el espacio tiene que despertar el deseo de las personas para ser parte de él y usarlo (Desmaison, B. 2015).

DIMENSIONES DE LA VARIABLE:

1) Identidad territorial:

La identidad territorial es la percepción de un espacio construido como un lugar de relaciones interpersonales, donde los usuarios muestran un sentimiento de pertenencia respecto al área construida y vinculada al espacio de interacción social y de apropiación, donde se crean lazos sociales (Flores, M. Noviembre, 2007).

2) Interacción social:

La interacción social es un proceso de comunicación, también se puede encontrar situación de interacción sin necesidad de comunicación verbal, por ejemplo, el cruce de dos personas desconocidas que intercambian miradas, gestos o un movimiento de cabeza, no hubo una interacción (Dominique, P. Y Edmond, M. 2011).

3) Espacios de ocio cultural:

El espacio de ocio cultural es un espacio natural y físico creado por la comunidad que apunta hacia una colectividad. Este espacio es el resultado de las actividades que se realizan como sociedad, sea para divertirse, descansar o para liberarse de sus obligaciones profesionales; creando y compartiendo culturas a través de desarrollos colectivos (Rivas, J. 2006).

OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE 1: LA ARQUITECTURA LÚDICA

DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	CATEGORIA	NIVEL
1) Forma lúdica	<ul style="list-style-type: none"> • Transparencia espacial • Flexible • complejidad 	La transparencia espacial se refleja en la forma lúdica	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Muy desacuerdo (1) ▪ En desacuerdo (2) ▪ Ni de acuerdo ni desacuerdo (3) ▪ De acuerdo (4) ▪ Muy de acuerdo (5) 	Bueno (34-45) Regular (22-33) Malo (9-21)
		La flexibilidad genera una forma lúdica		
		La complejidad de espacios arquitectónicos debe estar relacionado con la forma lúdica		
2) Espacio lúdico	<ul style="list-style-type: none"> • Confort • Iluminación • Dinámico funcional 	El confort del usuario se da a través de los espacios lúdicos en buen estado	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Muy desacuerdo (1) ▪ En desacuerdo (2) ▪ Ni de acuerdo ni desacuerdo (3) ▪ De acuerdo (4) ▪ Muy de acuerdo (5) 	Bueno (34-45) Regular (22-33) Malo (9-21)
		La iluminación natural y artificial es una parte importante del espacio lúdico		
		Un espacio lúdico debe presentar dinámica funcional		
3) Actividades lúdicas	<ul style="list-style-type: none"> • Ocio • Educación • Cultura 	El ocio es parte importante en las actividades lúdicas	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Muy desacuerdo (1) ▪ En desacuerdo (2) ▪ Ni de acuerdo ni desacuerdo (3) ▪ De acuerdo (4) ▪ Muy de acuerdo (5) 	Bueno (34-45) Regular (22-33) Malo (9-21)
		La educación se genera mejor a través de actividades lúdicas		
		La cultura se fomenta a través de las actividades lúdicas		

OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE 2: REACTIVACIÓN DEL ESPACIO PÚBLICO

DIMENSIONES	INDICADORES	ITEMS	CATEGORIA	NIVEL
1) Identidad territorial	<ul style="list-style-type: none"> Apropiación espacial Percepción espacial Protección espacial 	La apropiación espacial genera identidad territorial en el usuario	<ul style="list-style-type: none"> Muy desacuerdo (1) En desacuerdo (2) Ni de acuerdo ni desacuerdo (3) De acuerdo (4) Muy de acuerdo (5) 	Bueno (34-45) Regular (22-33) Malo (9-21)
		La percepción espacial genera identidad territorial en el usuario		
		La protección espacial se vincula con la identidad territorial		
2) Interacción social	<ul style="list-style-type: none"> Recreación y ocio Libre expresión ocio casual 	La recreación y ocio del usuario tiene relación con la interacción social	<ul style="list-style-type: none"> Muy desacuerdo (1) En desacuerdo (2) Ni de acuerdo ni desacuerdo (3) De acuerdo (4) Muy de acuerdo (5) 	Bueno (34-45) Regular (22-33) Malo (9-21)
		La libre expresión del usuario tiene relación con la interacción social		
		El ocio casual tiene relación con la interacción social		
3) Espacios de ocio cultural	<ul style="list-style-type: none"> Taller de ocio Talleres educativos Taller artístico cultural 	Los talleres de ocio generan la reactivación de los espacios de ocio cultural	<ul style="list-style-type: none"> Muy desacuerdo (1) En desacuerdo (2) Ni de acuerdo ni desacuerdo (3) De acuerdo (4) Muy de acuerdo (5) 	Bueno (34-45) Regular (22-33) Malo (9-21)
		Los talleres educativos generan la reactivación de los espacios de ocio cultural		
		Los talleres artísticos cultural generan la reactivación de los espacios de ocio cultural		

Anexo 4

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE 1: LA ARQUITECTURA LÚDICA

N°	DIMENSIONES / Ítems	Claridad ¹		Pertinencia ²		Relevancia ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
FORMA LÚDICA								
1	La transparencia espacial se refleja en la forma lúdica	/		/		/		
2	La flexibilidad genera una forma lúdica	/		/		/		
3	La complejidad de espacios arquitectónicos debe estar relacionado con la forma lúdica	/		/		/		
ESPACIO LÚDICO								
4	El confort del usuario se da a través de los espacios lúdicos en buen estado	/		/		/	No	
5	La iluminación natural y artificial es una parte importante del espacio lúdico	/		/		/		
6	Un espacio lúdico debe presentar dinámica funcional	/		/		/		
ACTIVIDADES LÚDICAS								
7	El ocio es parte importante en las actividades lúdicas	/	No	/	No	/	No	
8	La educación se genera mejor a través de actividades lúdicas	/		/		/		
9	La cultura se fomenta a través de las actividades lúdicas	/		/		/		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: Aplicable ☒ Aplicable después de corregir ☐ No aplicable ☐ de del 2019

Apellidos y nombre s del juez evaluador: Valeria Apollonia Solano Jimenez DNI: 9719941

Especialidad del evaluador: Arquitecta - Arquitecta - Inga Caceres

¹ Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

² Pertinencia: Si el ítem pertenece a la dimensión.

³ Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE 2: REACTIVACIÓN DEL ESPACIO PÚBLICO

Nº	DIMENSIONES / ítems	Claridad ¹		Pertinencia ²		Relevancia ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
IDENTIDAD TERRITORIAL								
1	La apropiación espacial genera identidad territorial en el usuario	/		/		/		
2	La percepción espacial genera identidad territorial en el usuario	/		/		/		
3	La protección espacial se vincula con la identidad territorial	/		/		/		
INTERACCIÓN SOCIAL								
4	La recreación y ocio del usuario tiene relación con la interacción social	/		/		/		
5	La libre expresión del usuario tiene relación con la interacción social	/		/		/		
6	El ocio casual tiene relación con la interacción social	/		/		/		
ESPACIOS DE OCIO CULTURAL								
7	Los talleres de ocio generan la reactivación de los espacios de ocio cultural	/		/		/		
8	Los talleres educativos generan la reactivación de los espacios de ocio cultural	/		/		/		
9	Los talleres artísticos cultural generan la reactivación de los espacios de ocio cultural	/		/		/		

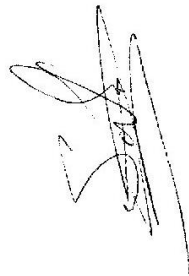
Observaciones (precisar si hay suficiencia): _____

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable** ☒ **Aplicable después de corregir** ☐ **No aplicable** ☐ de del 2019

Apellidos y nombre s del juez evaluador: Valeros Apurana Saco Tixá DNI: 43133921
 Especialidad del evaluador: Magister Gestión Pública - Arquitecto - Socio Club

¹ Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo
² Pertinencia: Si el ítem pertenece a la dimensión.
³ Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Anexo 4

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE 1: LA ARQUITECTURA LÚDICA

N°	DIMENSIONES / ítems	Claridad ¹		Pertinencia ²		Relevancia ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
FORMA LÚDICA								
1	La transparencia espacial se refleja en la forma lúdica	X		X		X		
2	La flexibilidad genera una forma lúdica	X		X		X		
3	La complejidad de espacios arquitectónicos debe estar relacionado con la forma lúdica	X		X		X		
ESPACIO LÚDICO								
4	El confort del usuario se da a través de los espacios lúdicos en buen estado	X		X		X		
5	La iluminación natural y artificial es una parte importante del espacio lúdico	X		X		X		
6	Un espacio lúdico debe presentar dinámica funcional	X		X		X		
ACTIVIDADES LÚDICAS								
7	El ocio es parte importante en las actividades lúdicas	Si	No	Si	No	Si	No	
8	La educación se genera mejor a través de actividades lúdicas	X		X		X		
9	La cultura se fomenta a través de las actividades lúdicas	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Sin Observaciones

Opinión de aplicabilidad: ☒ Aplicable ☐ No aplicable después de corregir ☐ No aplicable ☐ 10 de 10 del 2019

Apellidos y nombre s del juez evaluador: Hayta Andrade, Roberto DNI: 02600094

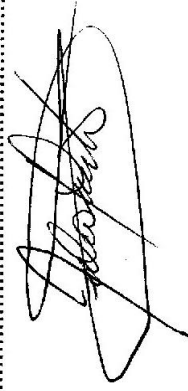
Especialidad del evaluador: Magister Urbanista

¹ Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

² Pertinencia: Si el ítem pertenece a la dimensión.

³ Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE 2: REACTIVACIÓN DEL ESPACIO PÚBLICO

Nº	DIMENSIONES / ítems	Claridad ¹		Pertinencia ²		Relevancia ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
IDENTIDAD TERRITORIAL								
1	La apropiación espacial genera identidad territorial en el usuario	X		X		X		
2	La percepción espacial genera identidad territorial en el usuario	X		X		X		
3	La protección espacial se vincula con la identidad territorial	X		X		X		
INTERACCIÓN SOCIAL								
4	La recreación y ocio del usuario tiene relación con la interacción social	X		X		X		
5	La libre expresión del usuario tiene relación con la interacción social	X		X		X		
6	El ocio casual tiene relación con la interacción social	X		X		X		
ESPACIOS DE OCIO CULTURAL								
7	Los talleres de ocio generan la reactivación de los espacios de ocio cultural	X		X		X		
8	Los talleres educativos generan la reactivación de los espacios de ocio cultural	X		X		X		
9	Los talleres artísticos cultural generan la reactivación de los espacios de ocio cultural	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Si Observaciones

Opinión de aplicabilidad: **Aplicable** ☒ **Aplicable después de corregir** ☐ **No aplicable** ☐ 10 de 10 del 2019

Apellidos y nombre s del juez evaluador: Huerta Azabache Tito DNI: 89600094

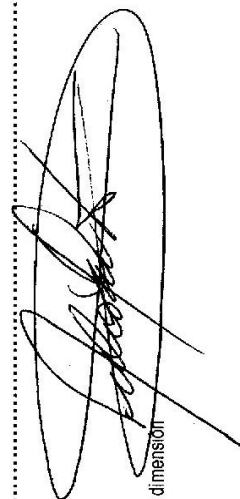
Especialidad del evaluador: Magister Urbanista

¹ Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

² Pertinencia: Si el ítem pertenece a la dimensión.

³ Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Anexo 4

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE 1: LA ARQUITECTURA LÚDICA

N°	DIMENSIONES / ítems	Claridad ¹		Pertinencia ²		Relevancia ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
FORMA LÚDICA								
1	La transparencia espacial se refleja en la forma lúdica	✓		✓		✓		
2	La flexibilidad genera una forma lúdica	✓		✓		✓		
3	La complejidad de espacios arquitectónicos debe estar relacionado con la forma lúdica	✓		✓		✓		
ESPACIO LÚDICO								
4	El confort del usuario se da a través de los espacios lúdicos en buen estado	✓		✓		✓		
5	La iluminación natural y artificial es una parte importante del espacio lúdico	✓		✓		✓		
6	Un espacio lúdico debe presentar dinámica funcional	✓		✓		✓		
ACTIVIDADES LÚDICAS								
7	El ocio es parte importante en las actividades lúdicas	✓		✓		✓		
8	La educación se genera mejor a través de actividades lúdicas	✓		✓		✓		
9	La cultura se fomenta a través de las actividades lúdicas	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: ☒ Aplicable [✓] ☐ No aplicable [] 10 de octubre del 2019

Apellidos y nombres del juez evaluador: OTIA, CHIRINOS, Fernando, Hernán DNI: 06102532

Especialidad del evaluador: Arquitectura, Arte y Filosofía

F. Ch.

¹ Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo
² Pertinencia: Si el ítem pertenece a la dimensión.
³ Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE 2: REACTIVACIÓN DEL ESPACIO PÚBLICO

Nº	DIMENSIONES / ítems	Claridad ¹		Pertinencia ²		Relevancia ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
IDENTIDAD TERRITORIAL								
1	La apropiación espacial genera identidad territorial en el usuario	✓		✓		✓		
2	La percepción espacial genera identidad territorial en el usuario	✓		✓		✓		
3	La protección espacial se vincula con la identidad territorial	✓		✓		✓		
INTERACCIÓN SOCIAL								
4	La recreación y ocio del usuario tiene relación con la interacción social	✓		✓		✓		
5	La libre expresión del usuario tiene relación con la interacción social	✓		✓		✓		
6	El ocio casual tiene relación con la interacción social	✓		✓		✓		
ESPACIOS DE OCIO CULTURAL								
7	Los talleres de ocio generan la reactivación de los espacios de ocio cultural	✓		✓		✓		
8	Los talleres educativos generan la reactivación de los espacios de ocio cultural	✓		✓		✓		
9	Los talleres artísticos cultural generan la reactivación de los espacios de ocio cultural	✓		✓		✓		

Observaciones (precisar si hay suficiencia): Hay suficiencia

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [✓] Aplicable después de corregir [] No aplicable [] ...10... de octubre del 2019

Apellidos y nombres del juez evaluador: UTIA CHIRINDO, Fernando Hernández DNI: 06102532
 Especialidad del evaluador: Arquitectura, Arte y Filosofía

¹ Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo
² Pertinencia: Si el ítem pertenece a la dimensión.
³ Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

Anexo 4

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE 1: LA ARQUITECTURA LÚDICA

N°	DIMENSIONES / ítems	Claridad ¹		Pertinencia ²		Relevancia ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
FORMA LÚDICA								
1	La transparencia espacial se refleja en la forma lúdica	X		X		X		
2	La flexibilidad genera una forma lúdica	X		X		X		
3	La complejidad de espacios arquitectónicos debe estar relacionado con la forma lúdica	X		X		X		
ESPACIO LÚDICO								
4	El confort del usuario se da a través de los espacios lúdicos en buen estado	X		X		X		
5	La iluminación natural y artificial es una parte importante del espacio lúdico	X		X		X		
6	Un espacio lúdico debe presentar dinámica funcional	X		X		X		
ACTIVIDADES LÚDICAS								
7	El ocio es parte importante en las actividades lúdicas	X		X		X		
8	La educación se genera mejor a través de actividades lúdicas	X		X		X		
9	La cultura se fomenta a través de las actividades lúdicas	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: ☒ Aplicable ☐ No aplicable después de corregir ☐ No aplicable [] 10 de 10 del 2019

Apellidos y nombre s del juez evaluador: Valdivia Martínez, José DNI: 09875746

Especialidad del evaluador: magister en arquitectura

¹ Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

² Pertinencia: Si el ítem pertenece a la dimensión.

³ Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIBLE 2: REACTIVACIÓN DEL ESPACIO PÚBLICO

Nº	DIMENSIONES / ítems	Claridad ¹		Pertinencia ²		Relevancia ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
1	La apropiación espacial genera identidad territorial en el usuario	X		X		X		
2	La percepción espacial genera identidad territorial en el usuario	X		X		X		
3	La protección espacial se vincula con la identidad territorial	X		X		X		
	INTERACCIÓN SOCIAL	Si	No	Si	No	Si	No	
4	La recreación y ocio del usuario tiene relación con la interacción social	X		X		X		
5	La libre expresión del usuario tiene relación con la interacción social	X		X		X		
6	El ocio casual tiene relación con la interacción social	X		X		X		
	ESPACIOS DE OCIO CULTURAL	Si	No	Si	No	Si	No	
7	Los talleres de ocio generan la reactivación de los espacios de ocio cultural	X		X		X		
8	Los talleres educativos generan la reactivación de los espacios de ocio cultural	X		X		X		
9	Los talleres artísticos cultural generan la reactivación de los espacios de ocio cultural	X		X		X		

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [X] No aplicable [] 10 de 10 del 2019

Apellidos y nombre s del juez evaluador: Valdivia Martínez José DNI: 09875748

Especialidad del evaluador: magister arquitecto

¹ Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

² Pertinencia: Si el ítem pertenece a la dimensión.

³ Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo






Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión



Anexo 3 Modelo de cuestionario






La arquitectura lúdica para la reactivación del espacio público en el distrito de Villa María del Triunfo caso: José Gálvez, 2019

• Marque con un aspa según su criterio (X) EDAD: GÉNERO: (M) 0 (F) X

	INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE 1: LA ARQUITECTURA LÚDICA	Muy en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo, ni desacuerdo	De acuerdo	Muy de acuerdo
N°	DIMENSIONES / ítems					
	FORMA LÚDICA	1	2	3	4	5
1	¿Qué tanto usted está de acuerdo que la transparencia espacial generan una forma lúdica?					
2	¿Qué tanto usted está de acuerdo que la flexibilidad genera una forma lúdica?					
3	¿Qué tanto usted está de acuerdo que la complejidad de espacios arquitectónicos debe estar relacionado con la forma lúdica?					
	ESPACIO LÚDICO					
4	¿Qué tanto usted está de acuerdo que el confort del usuario se da a través de los espacios lúdicos en buen estado?					
5	¿Qué tanto usted está de acuerdo que la iluminación natural y artificial es una parte importante del espacio lúdico?					
6	¿Qué tanto usted está de acuerdo que un espacio lúdico debe presentar dinámica funcional?					
	ACTIVIDADES LÚDICAS					
7	¿Qué tanto usted está de acuerdo que el ocio es parte importante en las actividades lúdicas?					
8	¿Qué tanto usted está de acuerdo que la educación se genera mejor a través de actividades lúdicas?					
9	¿Qué tanto usted está de acuerdo que la cultura se fomenta a través de las actividades lúdicas?					

La arquitectura lúdica para la reactivación del espacio público en el distrito de Villa María del Triunfo caso: José Gálvez, 2019

• Marque con un aspa según su criterio (X) EDAD: GÉNERO: (M) O (F)

	INSTRUMENTO QUE MIDE LA VARIABLE 2: REACTIVACIÓN DEL ESPACIO PÚBLICO	Muy en desacuerdo	En desacuerdo	Ni de acuerdo, ni desacuerdo	De acuerdo	Muy de acuerdo
N.º	DIMENSIONES / ítems					
	IDENTIDAD TERRITORIAL	1	2	3	4	5
1	¿Qué tanto usted está de acuerdo que la apropiación espacial genera identidad territorial en el usuario?					
2	¿Qué tanto usted está de acuerdo que la percepción espacial genera identidad territorial en el usuario?					
3	¿Qué tanto usted está de acuerdo que la protección espacial se vincula con la identidad territorial?					
	INTERACCIÓN SOCIAL					
4	¿Qué tanto usted está de acuerdo que la recreación y ocio del usuario tiene relación con la interacción social?					
5	¿Qué tanto usted está de acuerdo que la libre expresión del usuario tiene relación con la interacción social?					
6	¿Qué tanto usted está de acuerdo que el ocio casual tiene relación con la interacción social?					
	ESPACIO DE OCIO CULTURAL					
7	¿Qué tanto usted está de acuerdo que los talleres de ocio generan la reactivación de los espacios de ocio cultural?					
8	¿Qué tanto usted está de acuerdo que los talleres educativos generan la reactivación de los espacios de ocio cultural?					
9	¿Qué tanto usted está de acuerdo que los talleres artísticos cultural generan la reactivación de los espacios de ocio cultural?					

Anexo 4 Base de datos

3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4
3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4
4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	5	4	4	3	4	4
3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4
4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4
3	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5
4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5
4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5
4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5
4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	5
4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5
4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4
3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4
3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4
4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	5	4	4	3	4	4
3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4
4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4
3	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5
4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5
4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5

4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5
4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	5
4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5
4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4
3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4

3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4
4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4
3	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5
4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5
4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5
4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	5
4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5
4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4
3	4	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4
3	4	3	4	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4
4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	4	5	4	4	3	4	4
3	3	4	4	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4
4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4

4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4
3	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5
4	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5
4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5
4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5
4	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	5
4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5
4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4
3	4	3	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4
4	3	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
4	4	4	5	4	5	4	4	4	4	4	5	4	4	4	4	5	5
3	4	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	5	5	4	4	5	5
4	4	4	5	5	4	4	5	4	4	4	4	4	4	4	4	5	5
4	4	4	5	5	4	4	5	4	5	4	5	4	4	5	4	5	5
4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	5
4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5
4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5
4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4
4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4
4	4	4	5	5	5	4	5	5	5	4	5	4	4	5	4	5	5
4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	4	5	5
4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	4	5	5	5	5
4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	4

4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5
4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5
4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	4

Anexo 5 Resultados estadísticos del instrumento utilizado

Tabla de la pregunta N° 1. **Forma lúdica**

¿Qué tanto usted está de acuerdo que la transparencia espacial generan una forma lúdica?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Ni acuerdo, Ni desacuerdo	20	20.8 %	20.8 %	20.8 %
	De acuerdo	60	62.5 %	62.5 %	83.3 %
	Muy de acuerdo	16	16.7 %	16.7 %	100.0 %
	Total	96	100.0 %	100.0 %	

1. ¿Qué tanto usted está de acuerdo que la transparencia espacial generan una forma lúdica?

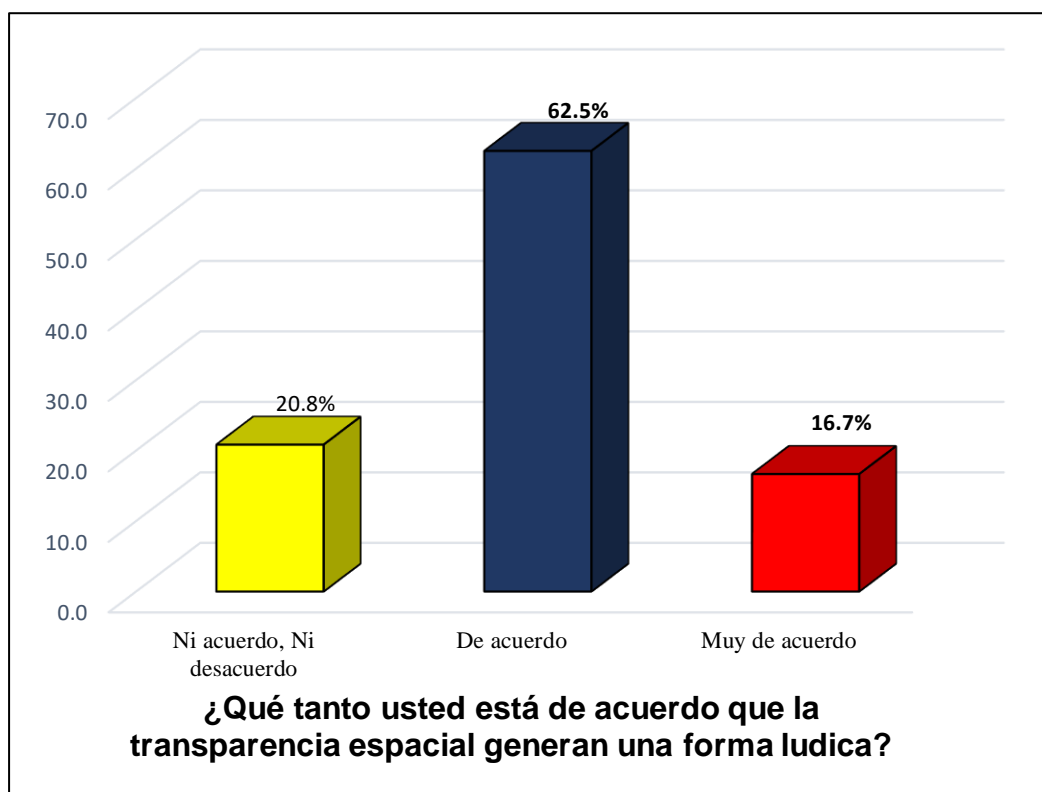


Tabla de la pregunta N° 2. **Forma lúdica**

¿Qué tanto usted está de acuerdo que la flexibilidad genera una forma lúdica?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Ni acuerdo, Ni desacuerdo	15	15.6 %	15.6 %	15.6 %
	De acuerdo	50	52.1 %	52.1 %	67.7 %
	Muy de acuerdo	31	32.3 %	32.3 %	100.0 %
	Total	96	100.0 %	100.0 %	

2. ¿Qué tanto usted está de acuerdo que la flexibilidad genera una forma lúdica?

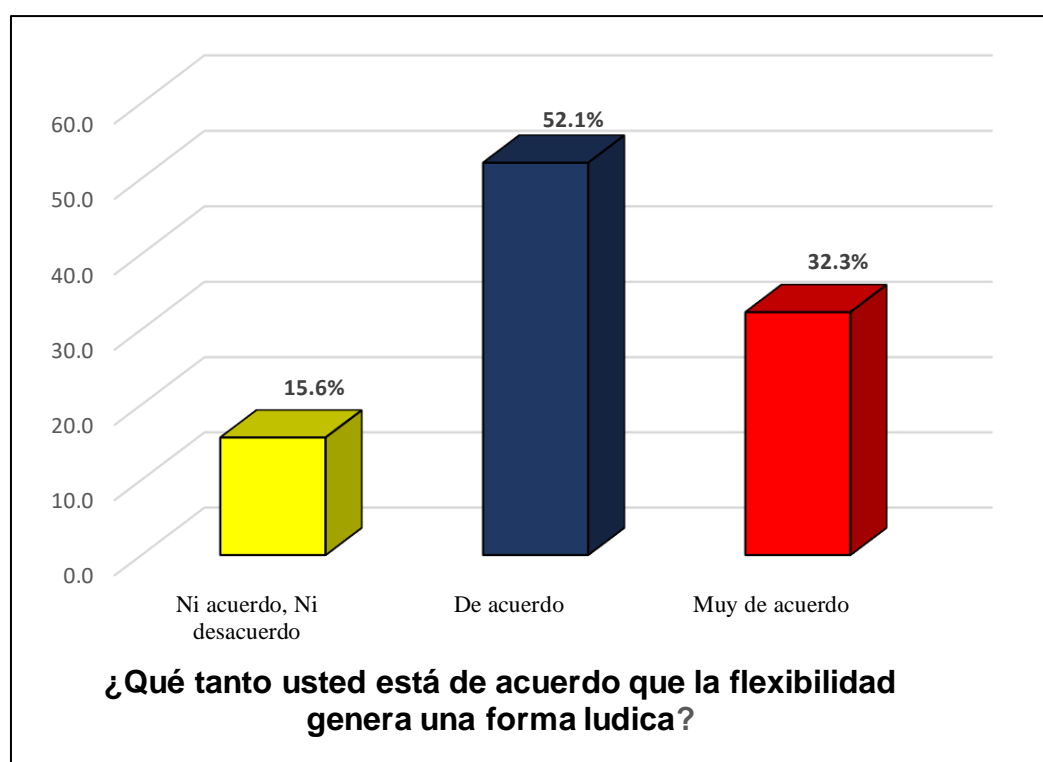


Tabla de la pregunta N° 3. **Forma lúdica**

¿Qué tanto usted está de acuerdo que la complejidad de espacios arquitectónicos debe estar relacionado con la forma lúdica?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Ni acuerdo, Ni desacuerdo	10	10.4 %	10.4 %	10.4 %
	De acuerdo	55	57.3 %	57.3 %	67.7 %
	Muy de acuerdo	31	32.3	32.3 %	100.0 %
	Total	96	100.0 %	100.0 %	

3. ¿Qué tanto usted está de acuerdo que la complejidad de espacios arquitectónicos debe estar relacionado con la forma lúdica?

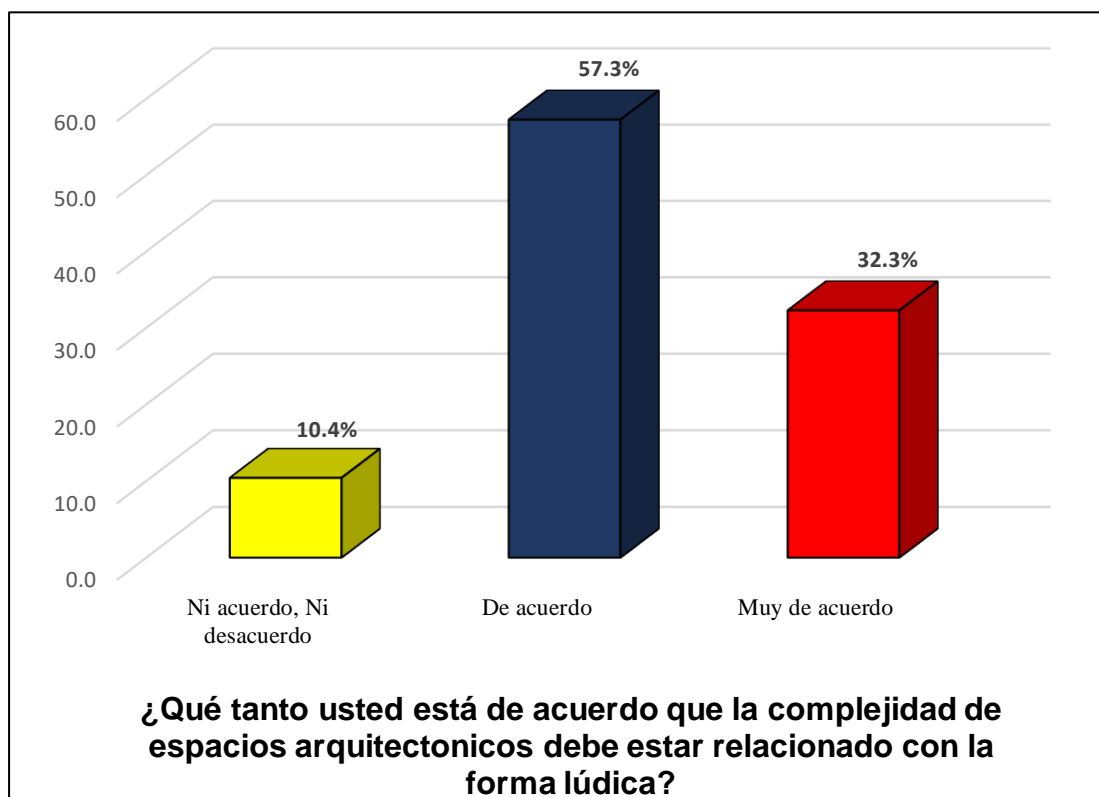


Tabla de la pregunta N° 4. **Espacio lúdico**

¿Qué tanto usted está de acuerdo que el confort del usuario se da a través de los espacios lúdicos en buen estado?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	De acuerdo	41	42.7 %	42.7 %	42.7 %
	Muy de acuerdo	55	57.3 %	57.3 %	100.0 %
	Total	96	100.0 %	100.0 %	

4. ¿Qué tanto usted está de acuerdo que el confort del usuario se da a través de los espacios lúdicos en buen estado?

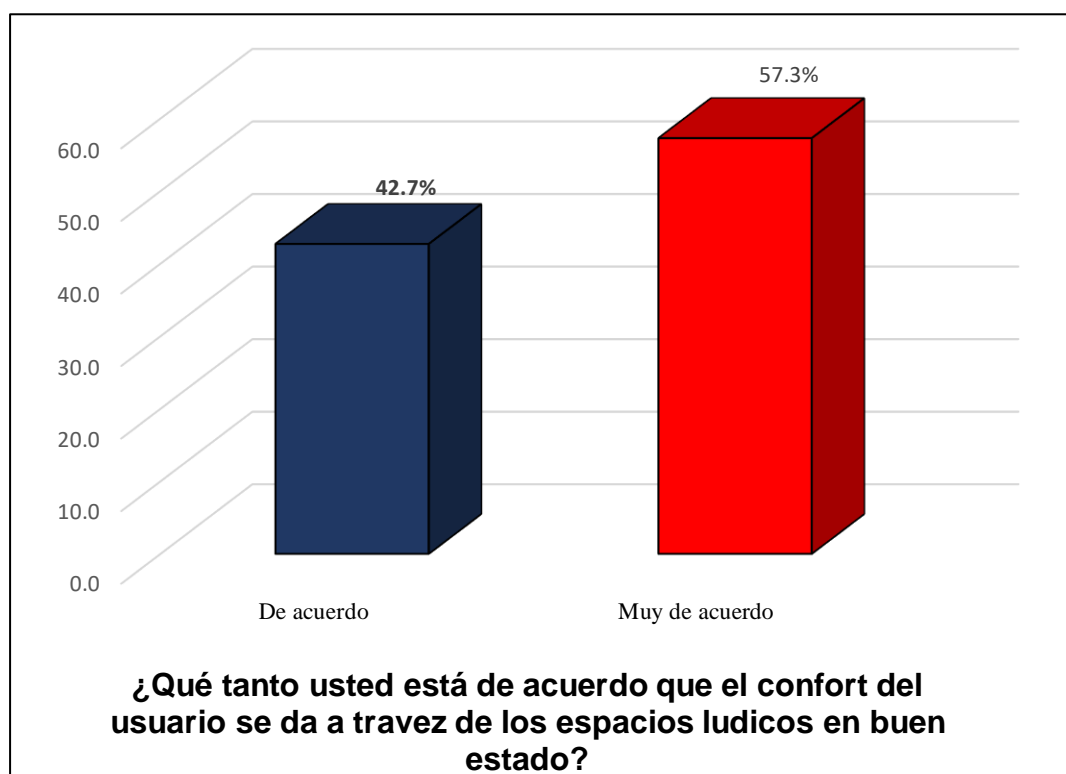


Tabla de la pregunta N° 5. **Espacio lúdico**

¿Qué tanto usted está de acuerdo que la iluminación natural y artificial es una parte importante del espacio lúdico?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Ni acuerdo, Ni desacuerdo	21	21.9 %	21.9 %	21.9 %
	De acuerdo	25	26.0 %	26.0 %	47.9 %
	Muy de acuerdo	50	52.1 %	52.1 %	100.0 %
	Total	96	100.0 %	100.0 %	

5. ¿Qué tanto usted está de acuerdo que la iluminación natural y artificial es una parte importante del espacio lúdico?

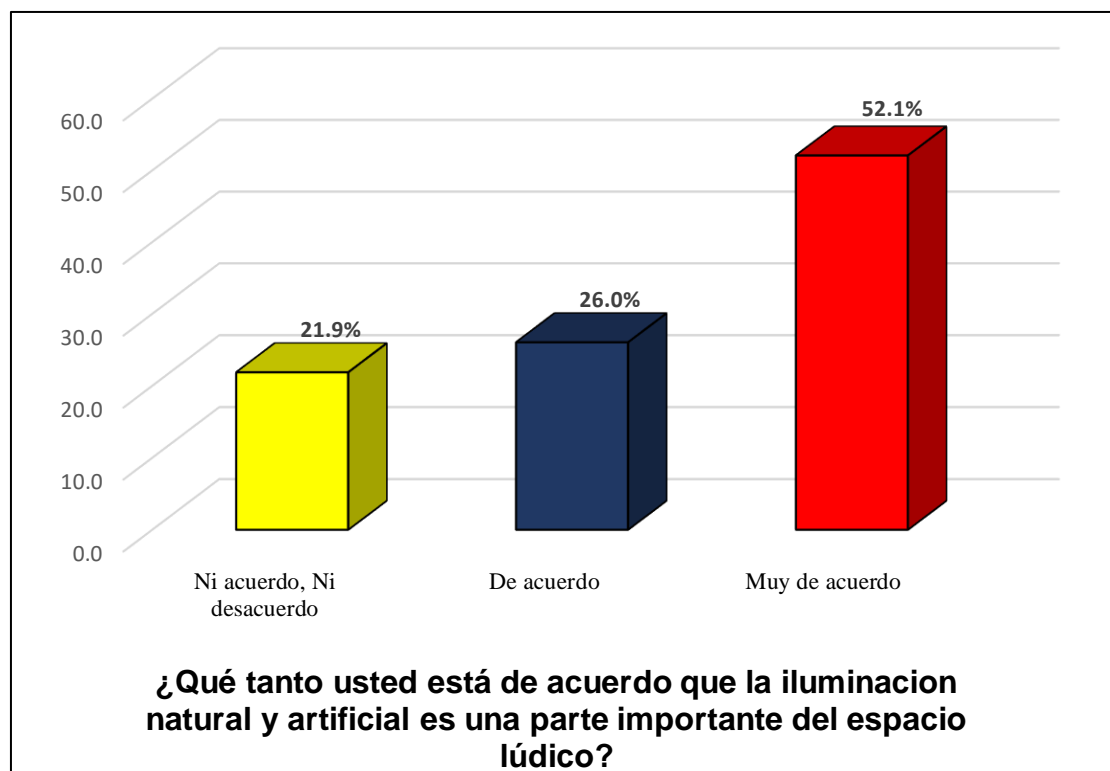


Tabla de la pregunta N° 6. **Espacio lúdico**

¿Qué tanto usted está de acuerdo que un espacio lúdico debe presentar dinámica funcional?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Ni acuerdo, Ni desacuerdo	12	12.5 %	12.5 %	12.5 %
	De acuerdo	44	45.8 %	45.8 %	58.3 %
	Muy de acuerdo	40	41.7 %	41.7 %	100.0 %
	Total	96	100.0 %	100.0 %	

6. ¿Qué tanto usted está de acuerdo que un espacio lúdico debe presentar dinámica funcional?

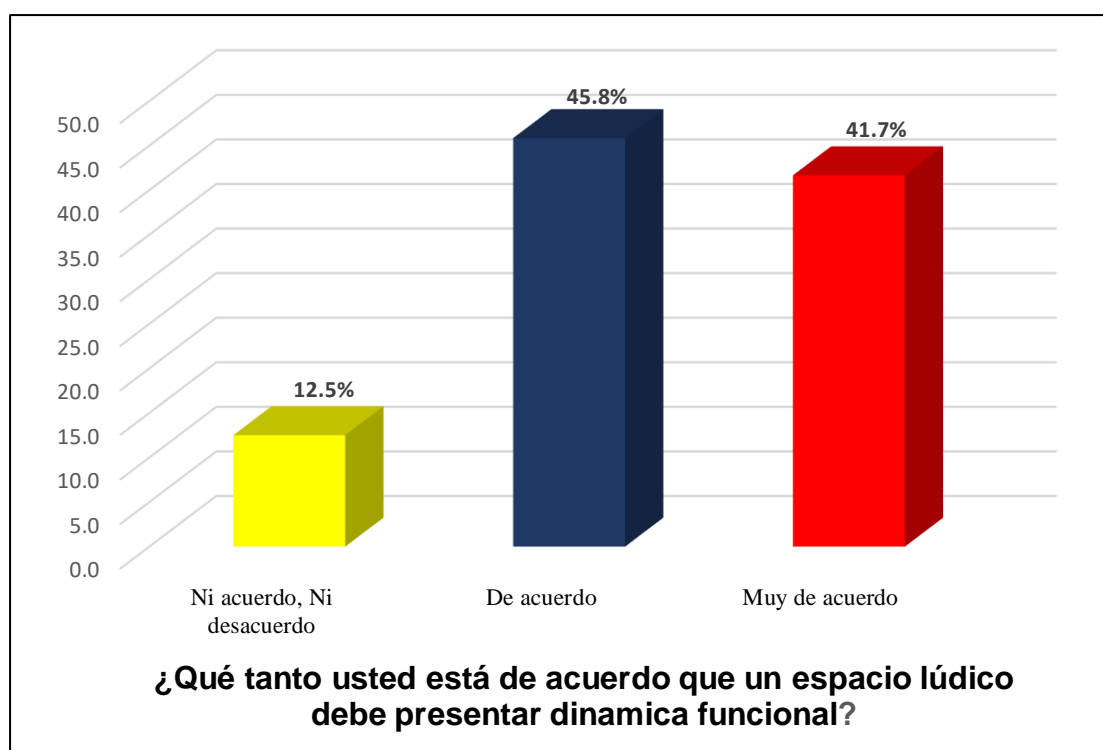


Tabla de la pregunta N° 7. **Actividades lúdicas**

¿Qué tanto usted está de acuerdo que el ocio es parte importante de las actividades lúdicas?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Ni acuerdo, Ni desacuerdo	12	12.5 %	12.5 %	12.5 %
	De acuerdo	54	56.3 %	56.3 %	68.8 %
	Muy de acuerdo	30	31.3 %	31.3 %	100.0 %
	Total	96	100.0 %	100.0 %	

7. ¿Qué tanto usted está de acuerdo que el ocio es parte importante de las actividades lúdicas?

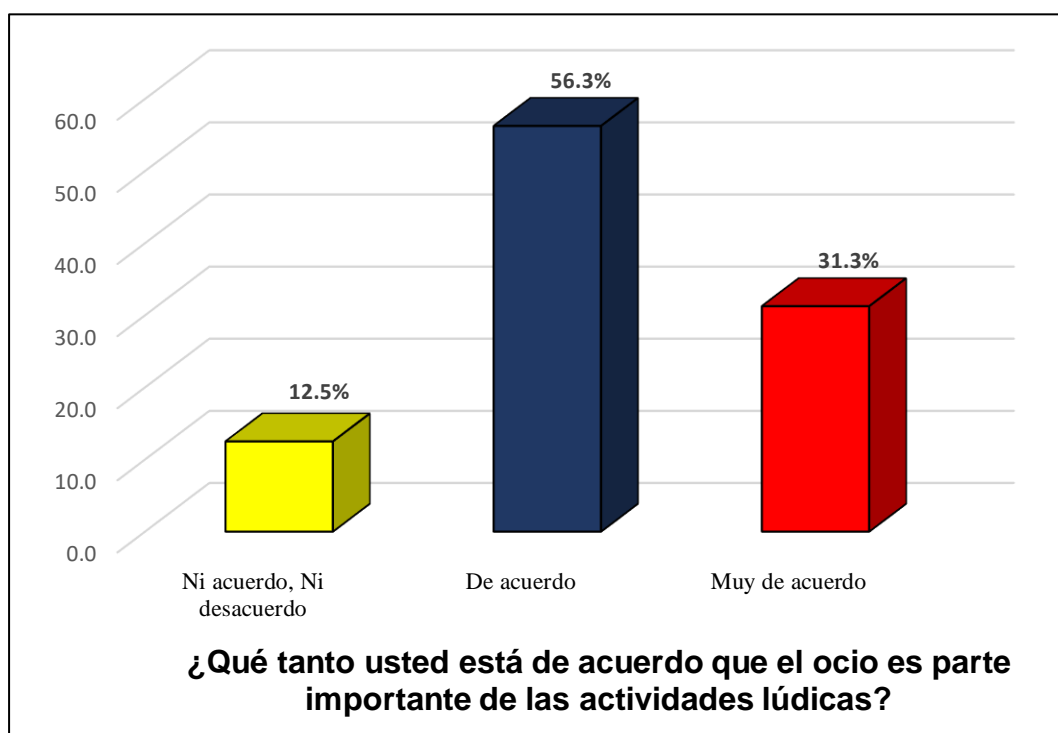


Tabla de la pregunta N° 8. **Actividades lúdicas**

¿Qué tanto usted está de acuerdo que la educación se genera mejor a través de las actividades lúdicas?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Ni acuerdo, Ni desacuerdo	21	21.9 %	21.9 %	21.9 %
	De acuerdo	25	26.0 %	26.0 %	47.9 %
	Muy de acuerdo	50	52.1 %	52.1 %	100.0 %
	Total	96	100.0 %	100.0 %	

8. ¿Qué tanto usted está de acuerdo que la educación se genera mejor a través de las actividades lúdicas?

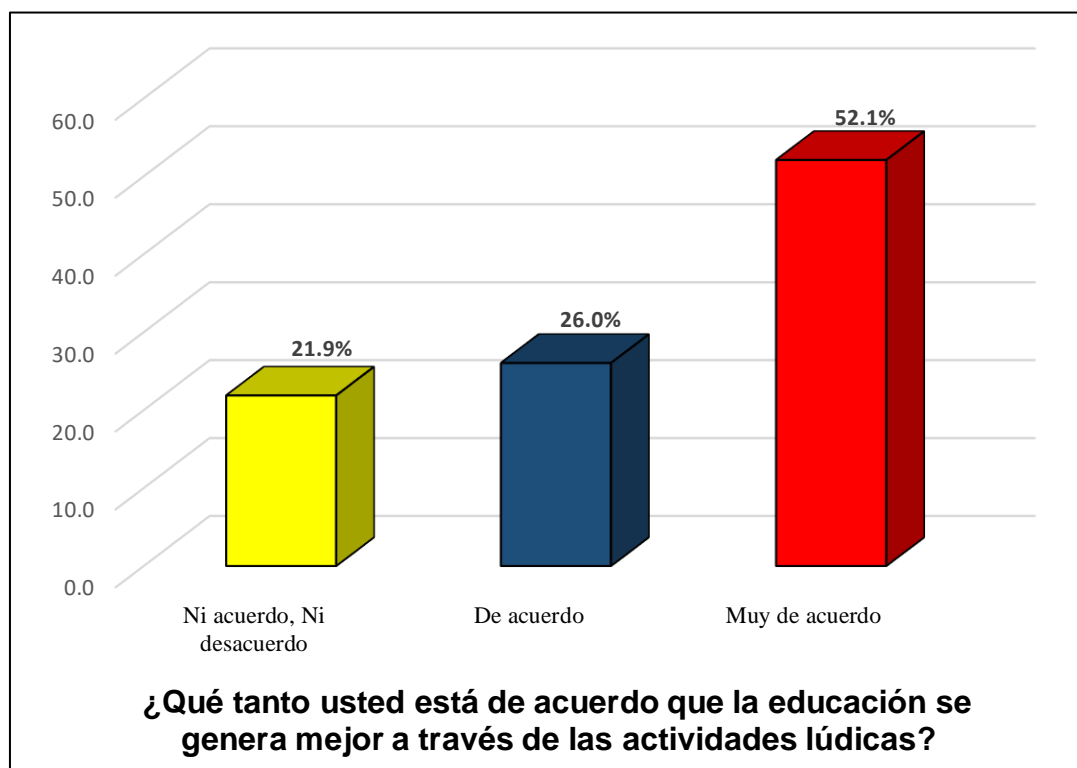


Tabla de la pregunta N° 9. **Actividades lúdicas**

¿Qué tanto usted está de acuerdo que la cultura se fomenta a través de las actividades lúdicas?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Ni acuerdo, Ni desacuerdo	21	21.9 %	21.9 %	21.9 %
	De acuerdo	40	41.7 %	41.7 %	63.5 %
	Muy de acuerdo	35	36.5 %	36.5 %	100.0 %
	Total	96	100.0 %	100.0 %	

9. ¿Qué tanto usted está de acuerdo que la cultura se fomenta a través de las actividades lúdicas?

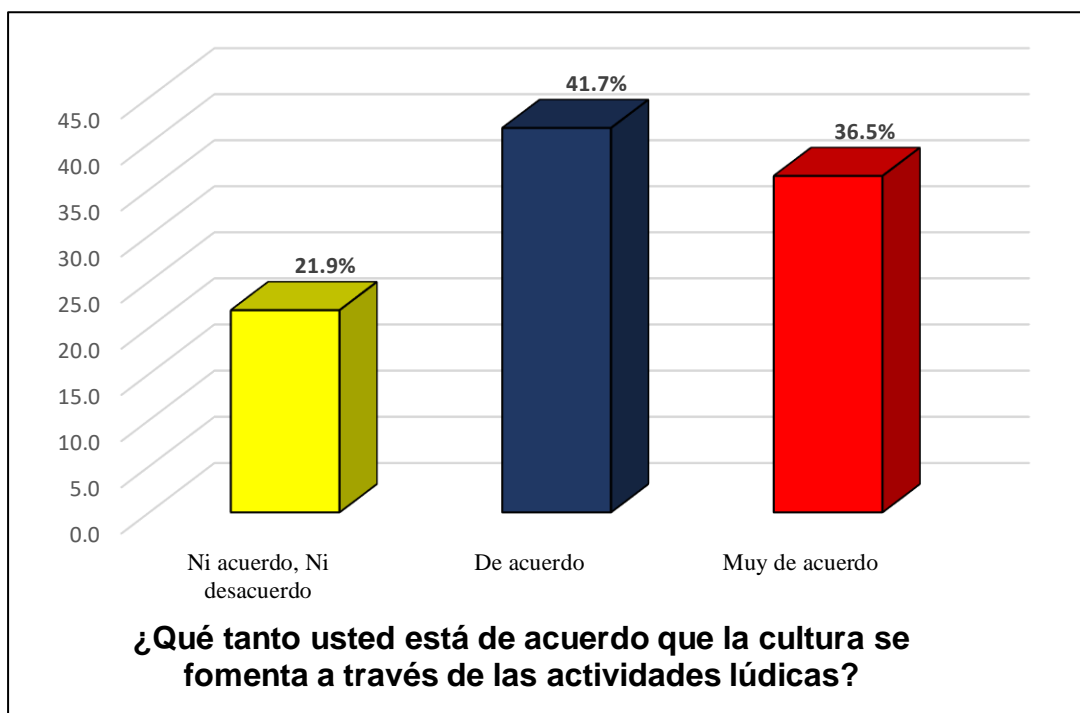


Tabla de la pregunta N° 10. **Identidad territorial**

¿Qué tanto usted está de acuerdo que la apropiación espacial genera identidad territorial en el usuario?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	De acuerdo	56	58.3 %	58.3 %	58.3 %
	Muy de acuerdo	40	41.7 %	41.7 %	100.0 %
	Total	96	100.0 %	100.0 %	

10. ¿Qué tanto usted está de acuerdo que la apropiación espacial genera identidad territorial en el usuario?

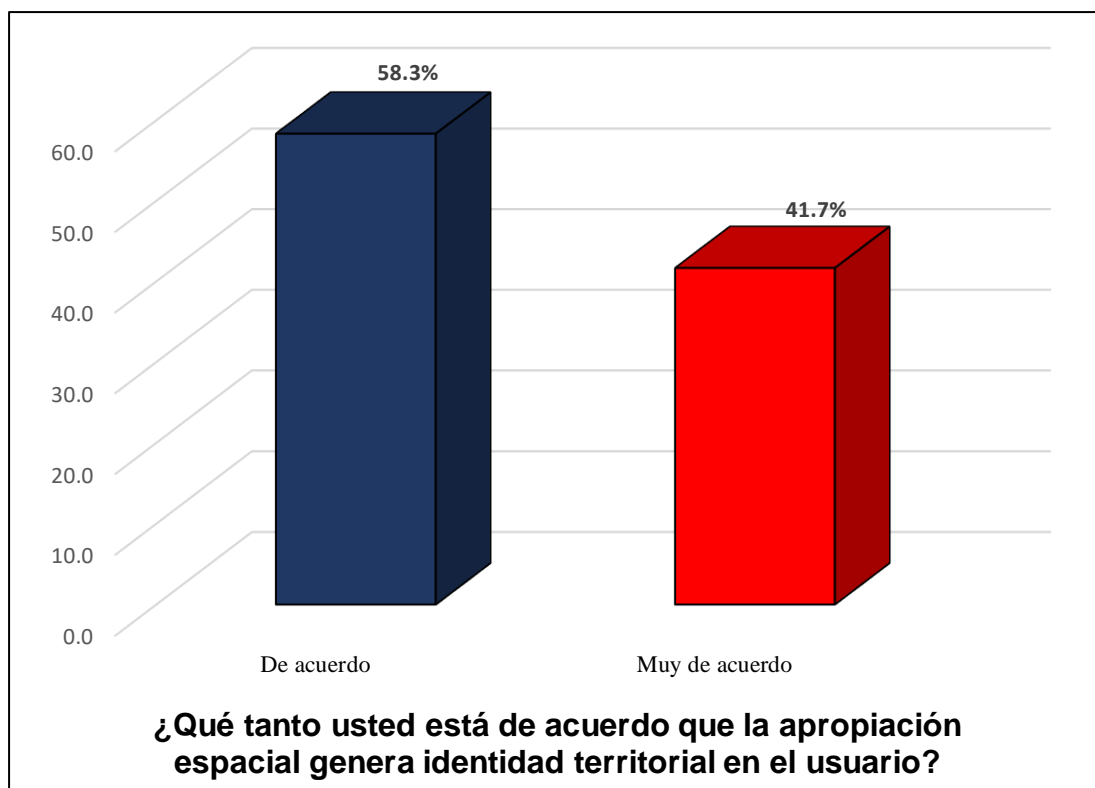


Tabla de la pregunta N° 11. **Identidad territorial**

¿Qué tanto usted está de acuerdo que la percepción espacial genera identidad territorial en el usuario?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Ni acuerdo, Ni desacuerdo	12	12.5	12.5	12.5
	De acuerdo	84	87.5	87.5	100.0
	Total	96	100.0	100.0	

11. ¿Qué tanto usted está de acuerdo que la percepción espacial genera identidad territorial en el usuario?

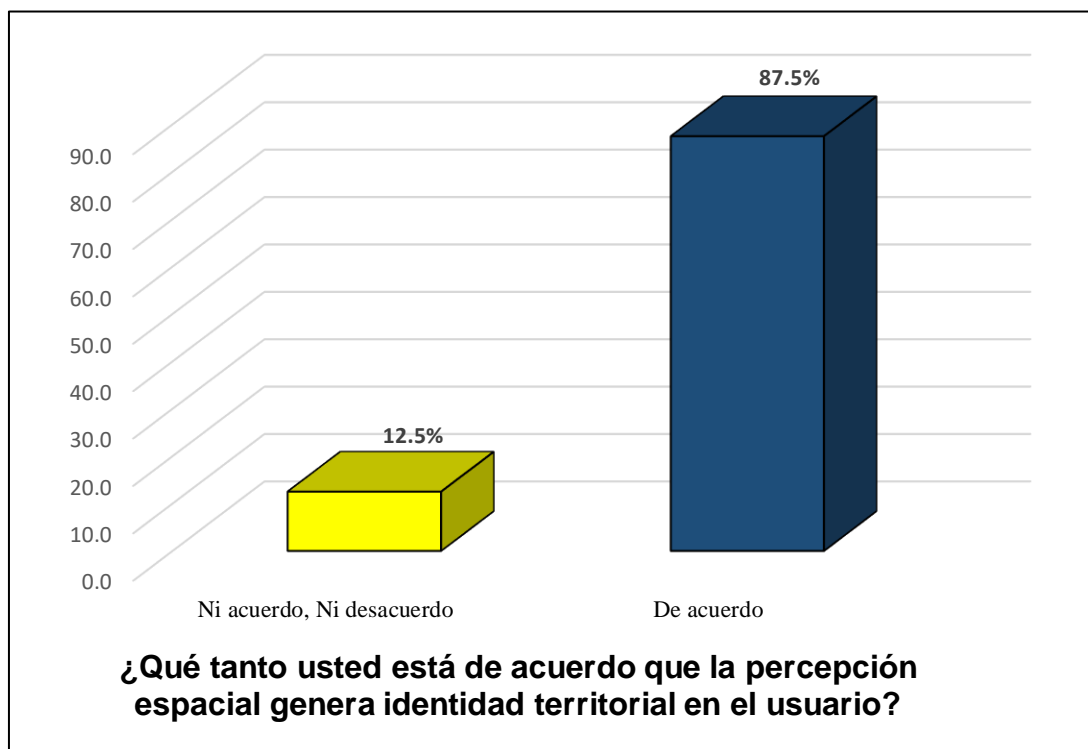


Tabla de la pregunta N° 12. **Identidad territorial**

¿Qué tanto usted está de acuerdo que la protección espacial se vincula con la identidad territorial?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	De acuerdo	51	53.1 %	53.1 %	53.1 %
	Muy de acuerdo	45	46.9 %	46.9 %	100.0 %
	Total	96	100.0 %	100.0 %	

12. ¿Qué tanto usted está de acuerdo que la protección espacial se vincula con la identidad territorial?

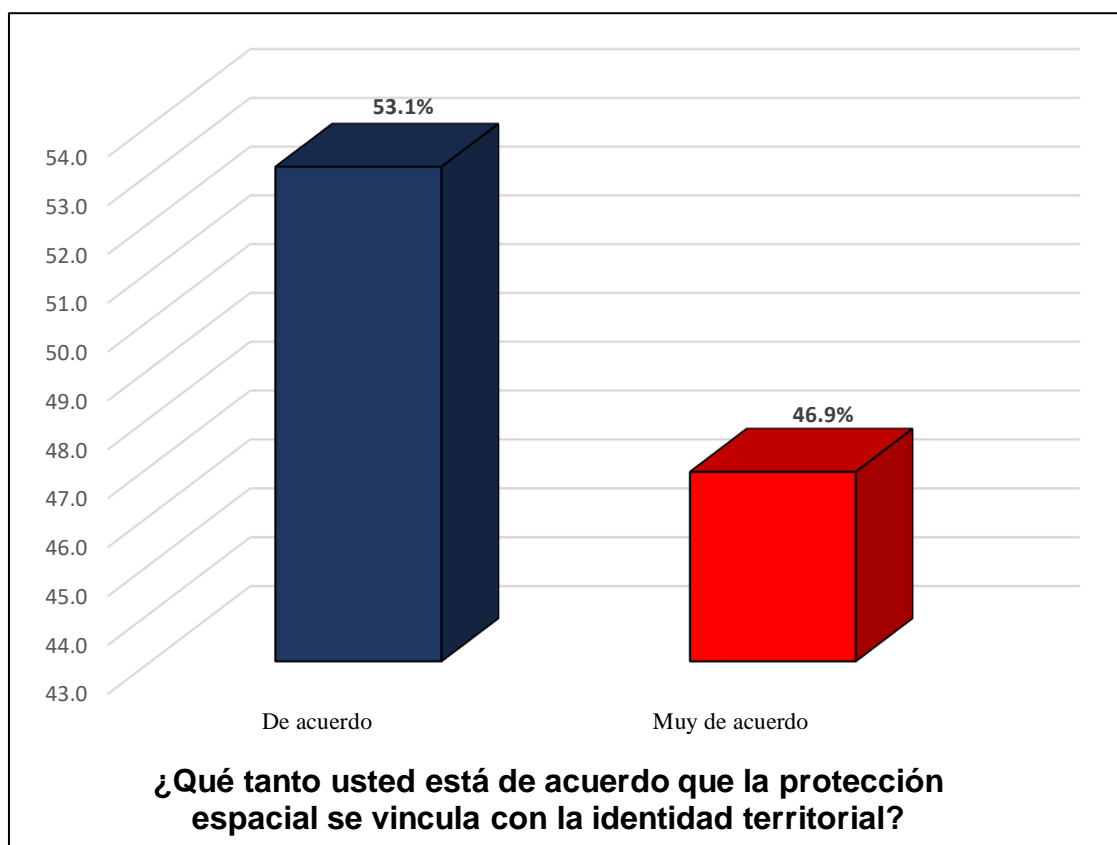


Tabla de la pregunta N° 13. **Interacción social**

¿Qué tanto usted está de acuerdo que la recreación y ocio del usuario tiene relación con la interacción social?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	De acuerdo	51	53.1 %	53.1 %	53.1 %
	Muy de acuerdo	45	46.9 %	46.9 %	100.0 %
	Total	96	100.0 %	100.0 %	

13. ¿Qué tanto usted está de acuerdo que la recreación y ocio del usuario tiene relación con la interacción social?

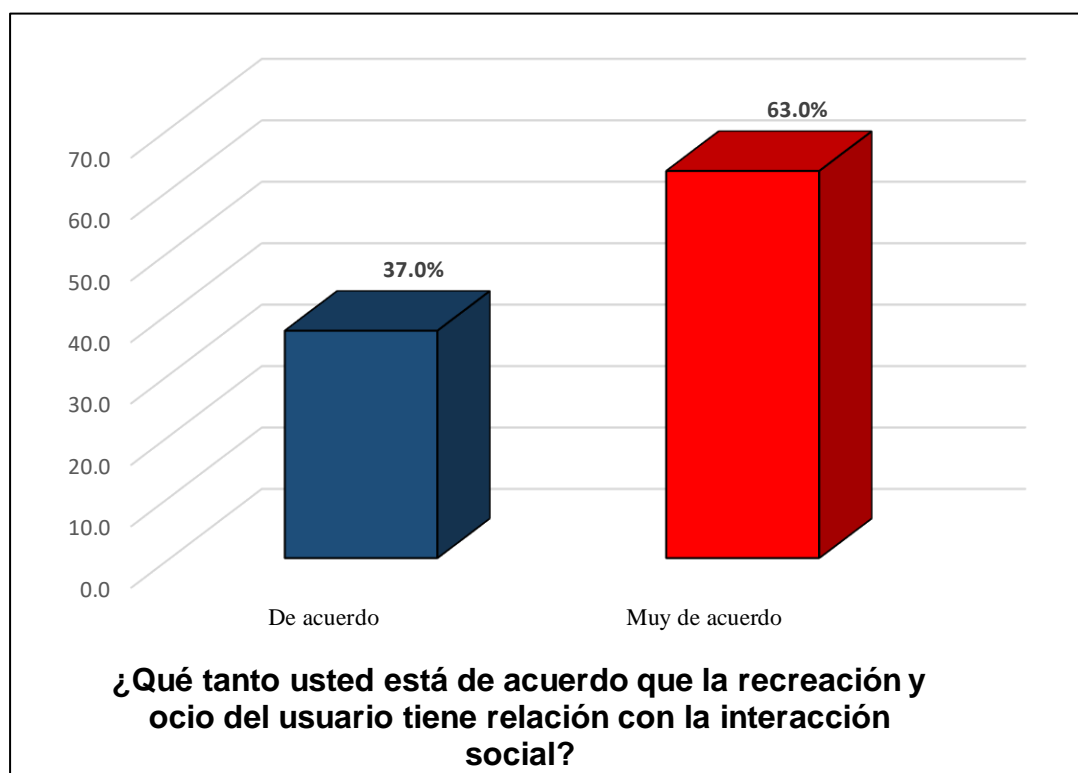


Tabla de la pregunta N° 14. **Interacción social**

¿Qué tanto usted está de acuerdo que la expresión del usuario tiene relación con la interacción social?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Ni acuerdo, Ni desacuerdo	8	8.3 %	8.3 %	8.3 %
	De acuerdo	49	51.0 %	51.0 %	59.4 %
	Muy de acuerdo	39	40.6 %	40.6 %	100.0 %
	Total	96	100.0 %	100.0 %	

14. ¿Qué tanto usted está de acuerdo que la expresión del usuario tiene relación con la interacción social?

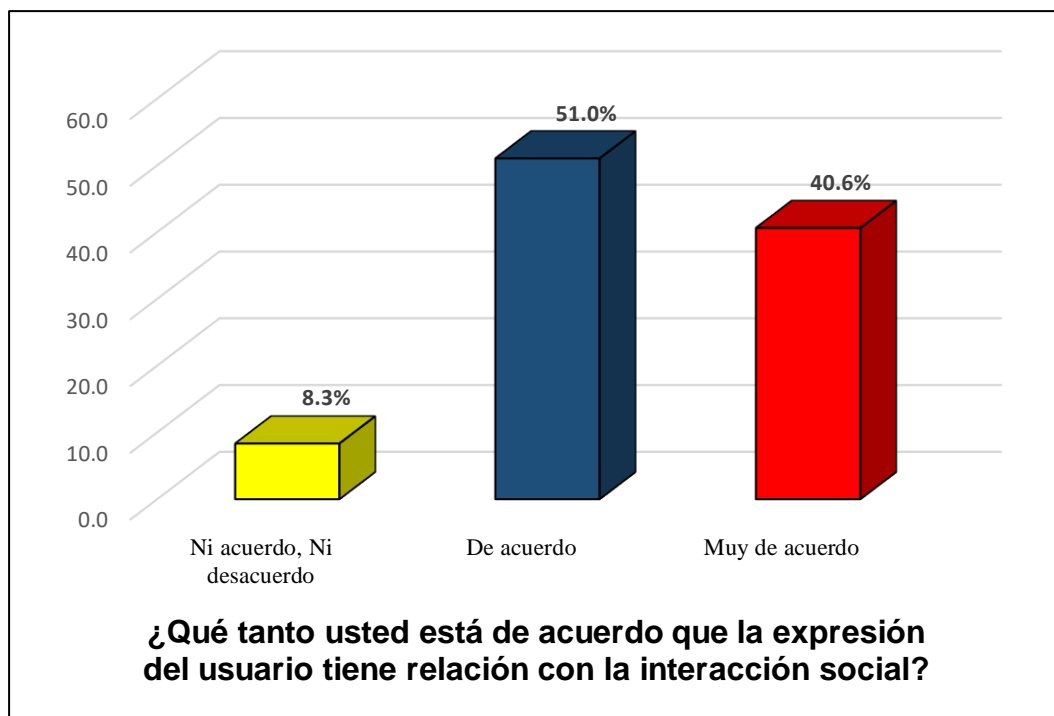


Tabla de la pregunta N° 15. **Interacción social**

¿Qué tanto usted está de acuerdo que el ocio casual tiene relación con la interacción social?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	De acuerdo	61	63.5	63.5	63.5
	Muy de acuerdo	35	36.5	36.5	100.0
	Total	96	100.0	100.0	

15. ¿Qué tanto usted está de acuerdo que el ocio casual tiene relación con la interacción social?

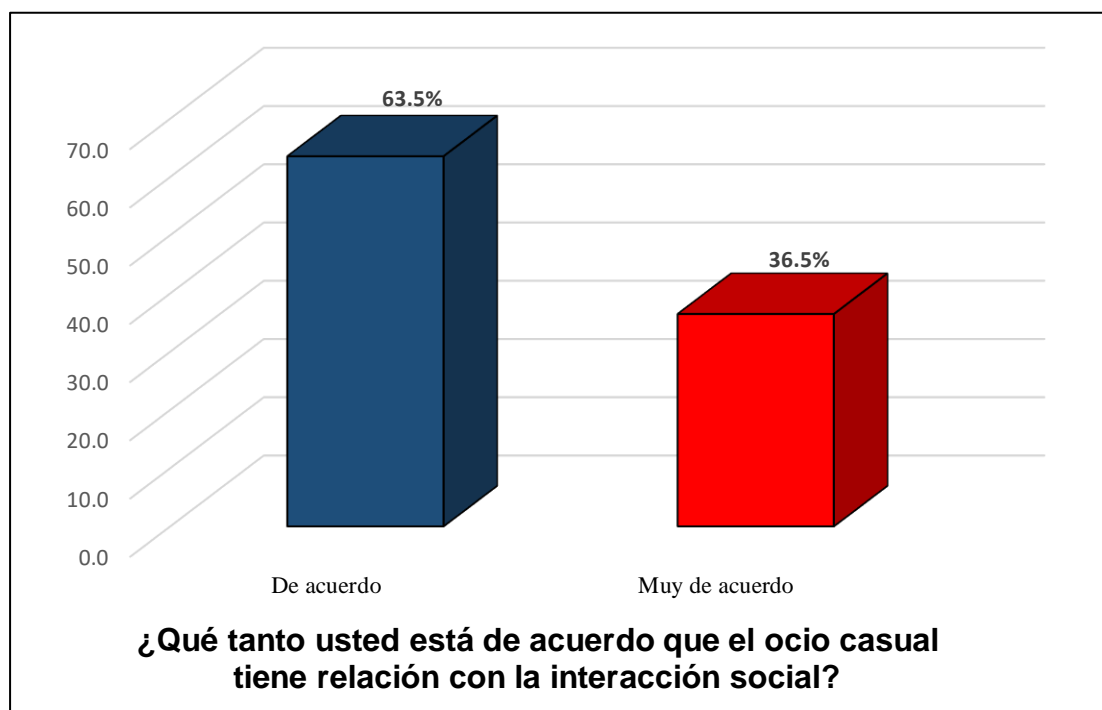


Tabla de la pregunta N° 16. **Espacios de ocio cultural**

¿Qué tanto usted está de acuerdo que los talleres de ocio generan la reactivación de los espacios de ocio cultural?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	De acuerdo	56	58.3	58.3	58.3
	Muy de acuerdo	40	41.7	41.7	100.0
	Total	96	100.0	100.0	

16. ¿Qué tanto usted está de acuerdo que los talleres de ocio generan la reactivación de los espacios de ocio cultural?

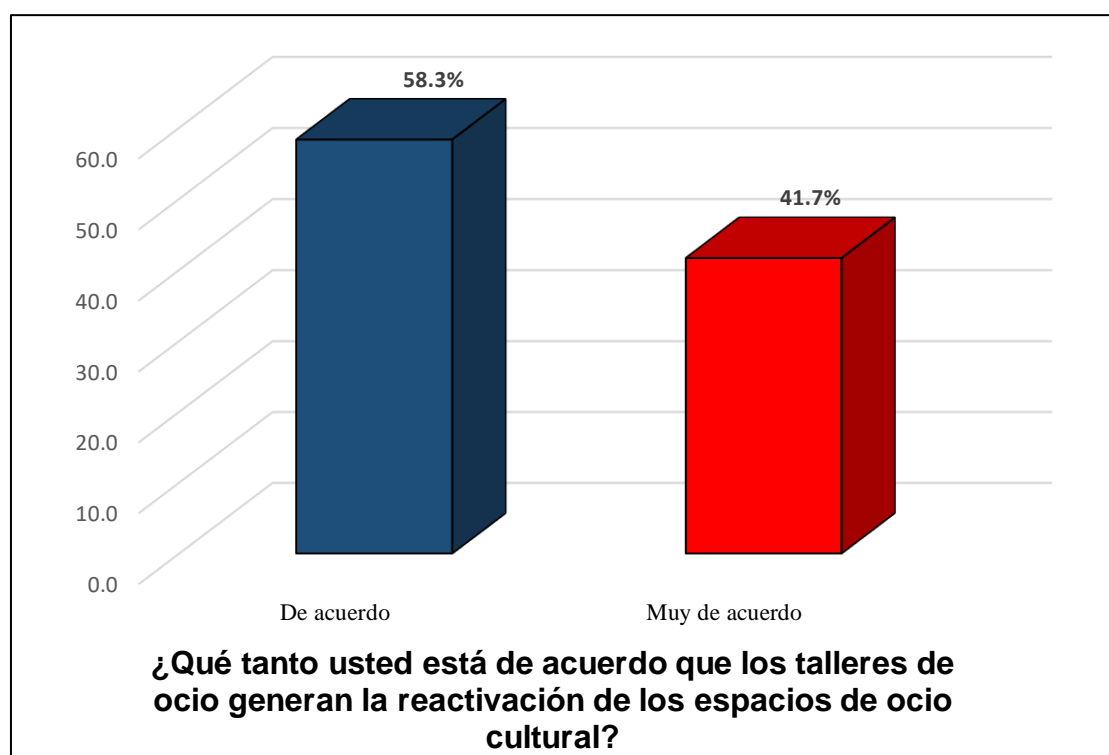


Tabla de la pregunta N° 17. **Espacios de ocio cultural**

¿Qué tanto usted está de acuerdo que los talleres educativos generan la reactivación de los espacios de ocio cultural?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Ni acuerdo, Ni desacuerdo	16	16.7	16.7	16.7
	De acuerdo	55	57.3	57.3	74.0
	Muy de acuerdo	25	26.0	26.0	100.0
	Total	96	100.0	100.0	

17. ¿Qué tanto usted está de acuerdo que los talleres educativos generan la reactivación de los espacios de ocio cultural?

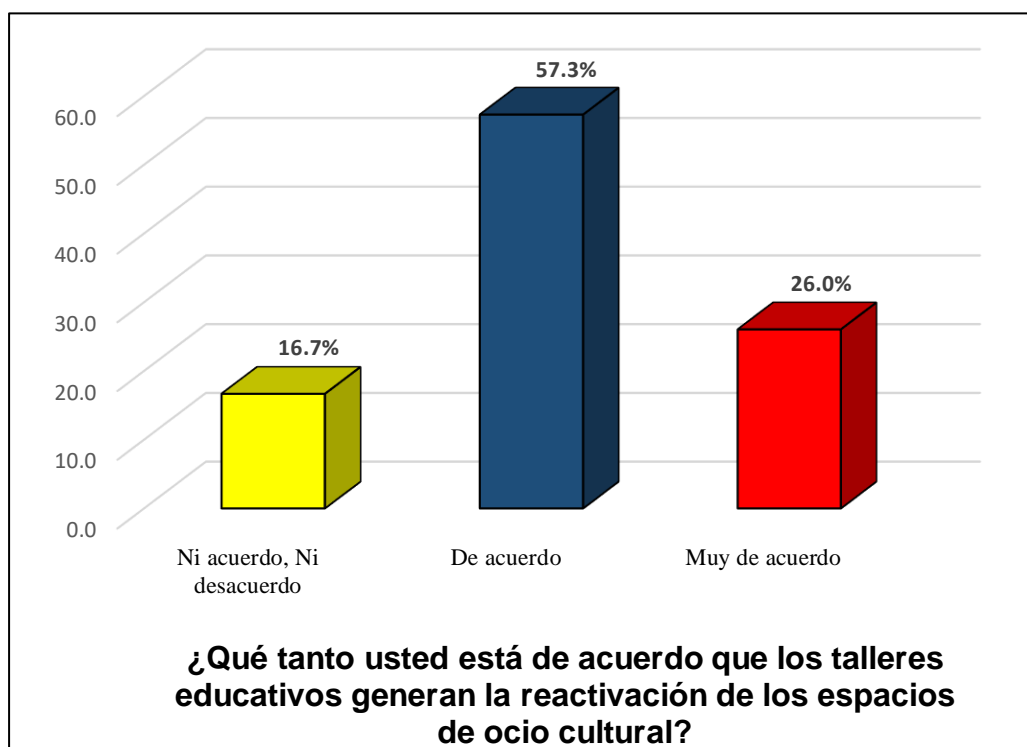
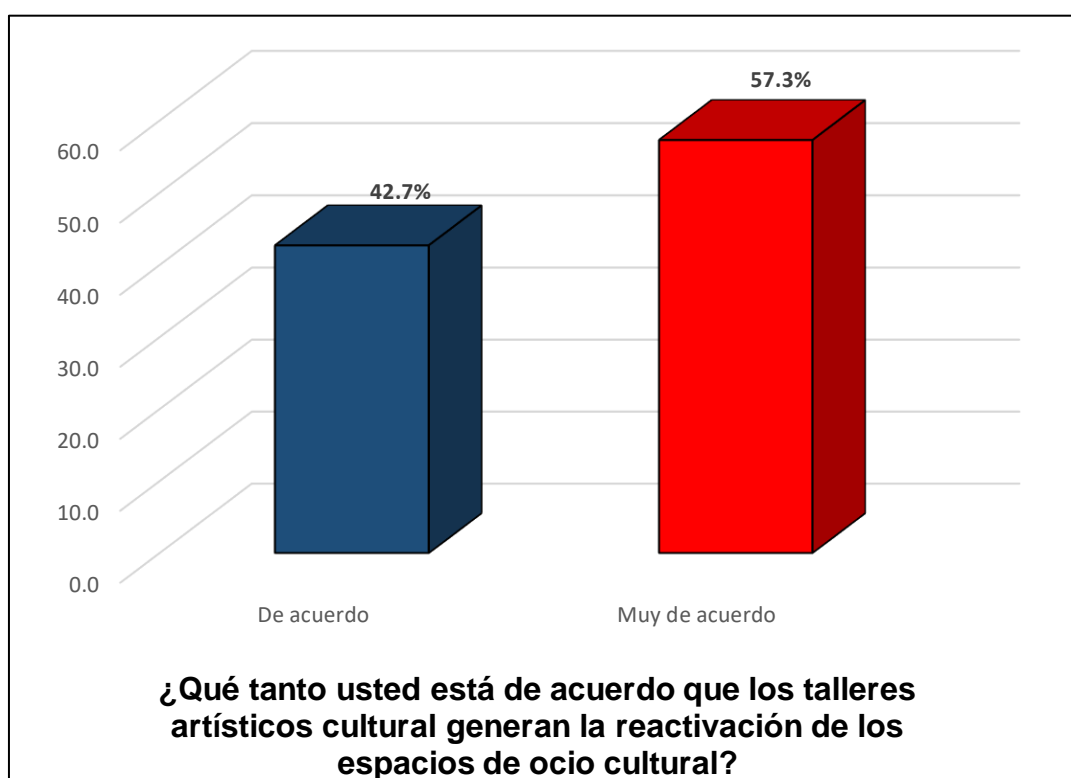


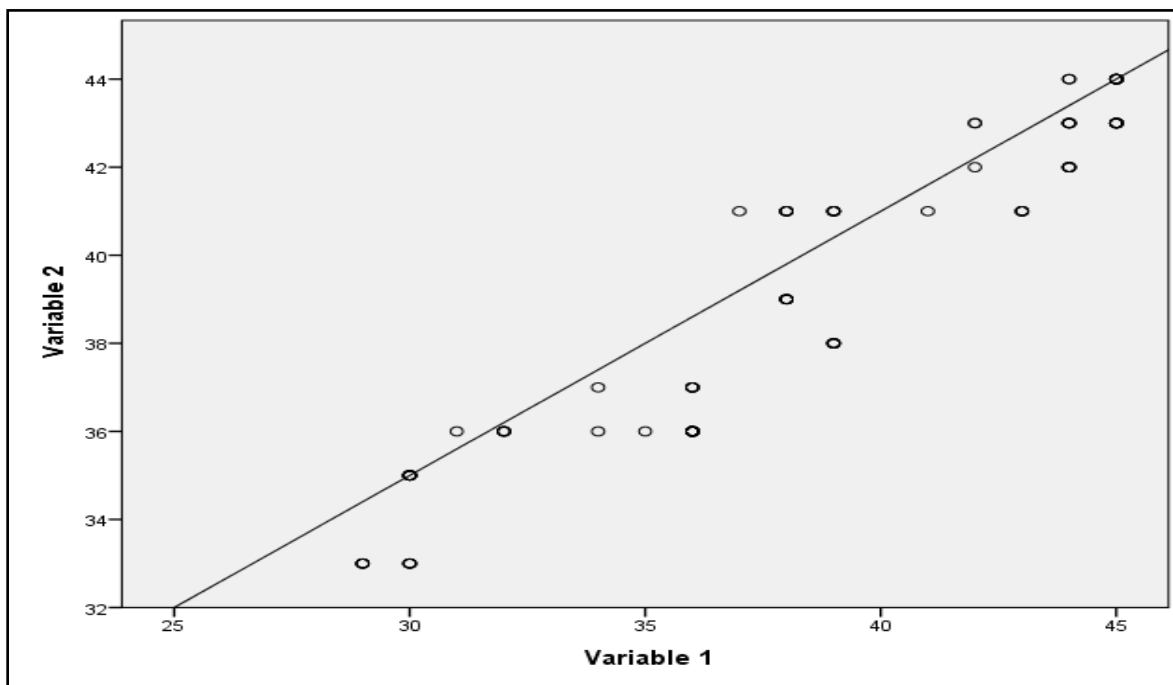
Tabla de la pregunta N° 18. **Espacios de ocio cultural**

¿Qué tanto usted está de acuerdo que los talleres artísticos cultural generan la reactivación de los espacios de ocio cultural?					
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	De acuerdo	41	42.7	42.7	42.7
	Muy de acuerdo	55	57.3	57.3	100.0
	Total	96	100.0	100.0	

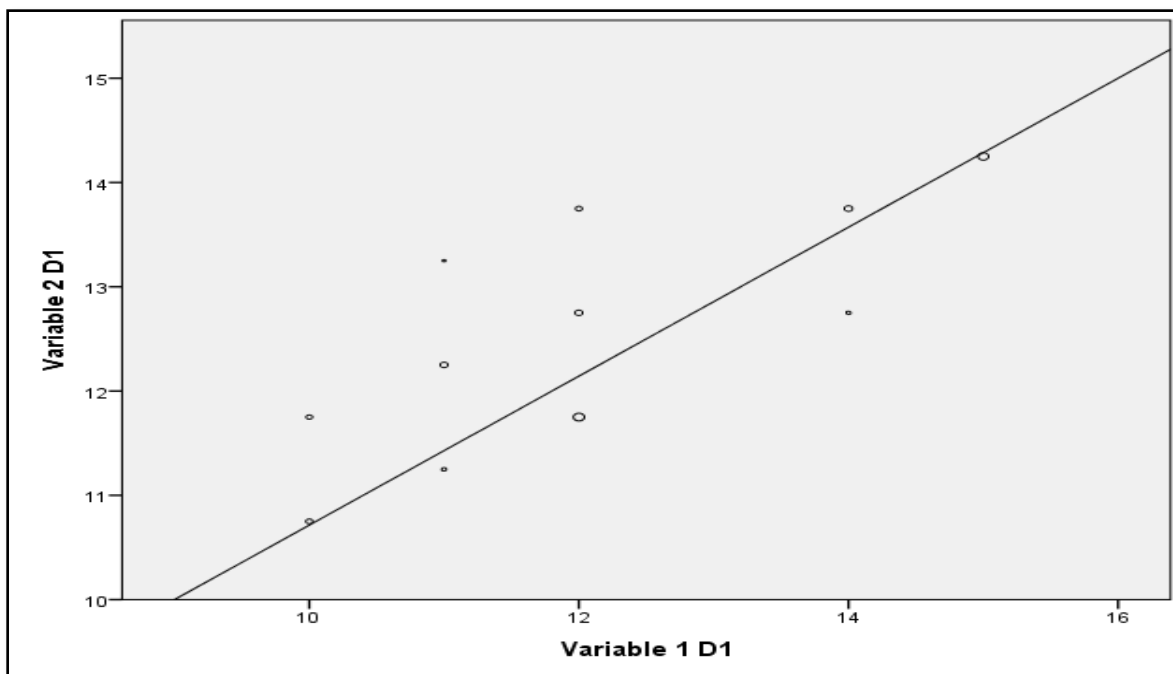
18. ¿Qué tanto usted está de acuerdo que los talleres artísticos cultural generan la reactivación de los espacios de ocio cultural?



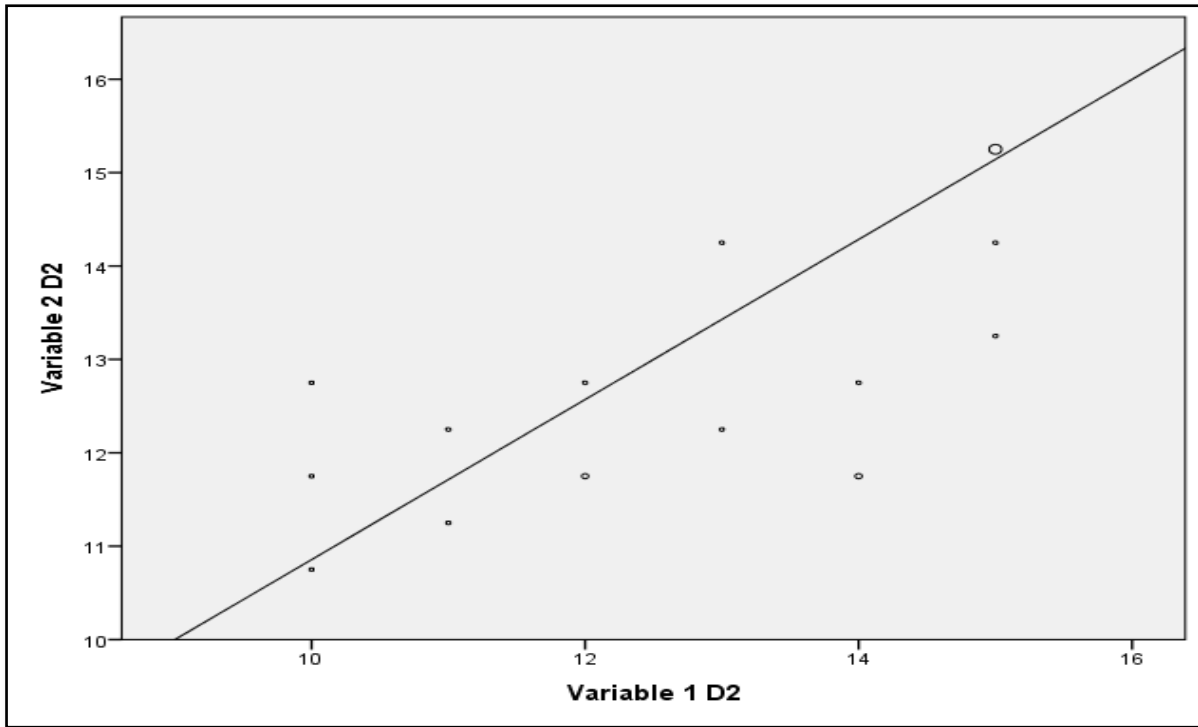
Apendice F- Diagrama de dispersión (SPSS Graficos).



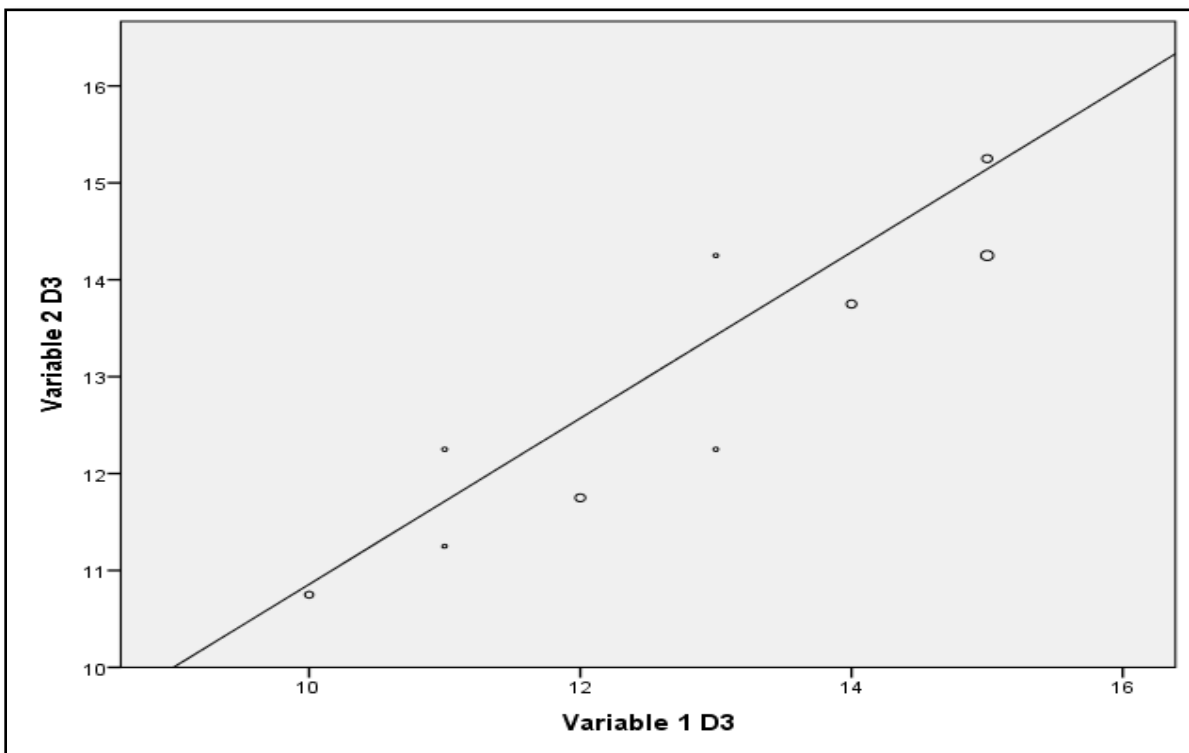
Rho de Spearman = 0.962, Sig. Bilateral = 0.000



Rho de Spearman = 0.851, Sig. Bilateral = 0.000



Rho de Spearman = 0.874, Sig. Bilateral = 0.000



Rho de Spearman = 0.904, Sig. Bilateral = 0.000

Anexo 6 Criterios de interpretacion del coeficiente de **RHO DE SPERMAN**

Coeficiente	Interpretación
0	Relación nula
0-0.2	Relación muy baja
0-0.4	Relación baja
0-0.6	Relación moderada
0-0.8	Relación alta
0.8-1	Relación muy alta
1	Relación perfecta

Anexo 7 Plano de espacios públicos en deterioro en el sector 6 José Gálvez, Villa María del Triunfo.



Anexo 8 Fotografías de trabajo de campo para la aplicación del instrumento



MEMORIA DESCRIPTIVA

1.1 ANTECEDENTES:

1.1. Concepción de la propuesta urbana arquitectónica

La presente propuesta de intervención de un centro cultural lúdico nace a raíz de necesidades identificadas en el distrito de Villa María del Triunfo, por tal motivo es necesario abordar cuatro ámbitos importantes, las cuales son:

- **Arquitectónico**

Se podrá generar a través de las percepciones visuales que brindará en cada espacio recorrido, empleando iluminación natural, artificial, ventilación corrida y diversos El proceso arquitectónico inicia a través de figuras abstractas que se unen para generar y dar forma a un equipamiento dinámico como lo es un centro cultural lúdico, donde se podrá realizar diferentes actividades ya sea educativa, cultural y recreativa. Será un potenciador de muchas habilidades que poseen los diferentes usuarios, esto colores agradables para la percepción visual, garantizando el confort y el impulso para el desarrollo personal y común.

- **Urbano**

La propuesta a desarrollar creará un impacto visual para todo un sector, debido a que un espacio público reactivado a través de un equipamiento lúdico e innovador genera influencia en lugares aledaños para mejorar a partir de esta iniciativa. Además, la propuesta presentada busca reordenar pistas y veredas aledañas al lugar de intervención. Por otro lado, se dará mantenimiento a áreas verdes cercanas, se implementará paraderos formales y mobiliarios urbanos, finalmente se recuperará los espacios públicos de recreación activa y pasiva en mal estado.

- **Social**

La propuesta arquitectónica busca que el usuario se sienta identificado con el espacio público, incentivar al cuidado, mantenimiento y protección de aquellos lugares que brindan diversión, descanso y socialización a toda una comunidad.

Todo esto generado por un sentimiento de pertenencia hacia el lugar, ya que, esta cumplirá y atenderá las necesidades que se han identificado en el sector, además el usuario que frecuenta tendrá todas las oportunidades de poner aprender, socializar y pasar momentos de calidad realizando actividades de carácter lúdico que incentiven al aprendizaje, cultura y descanso.

- **Ambiental**

La propuesta a desarrollar busca contribuir en el ámbito ambiental, siendo un equipamiento sostenible, esta se basará en dos aspectos: en la parte arquitectónica presentará un proceso de construcción sostenible en gran parte del proyecto y se optimizará los mobiliarios con materiales amigables al medio ambiente. Como segundo aspecto se enfoca con las actividades destinadas al usuario, se enfatizará a la culturización del cuidado del medio ambiente y a la protección de ella.

1.2. Definición de los usuarios

La presente propuesta está dirigido a toda la población del distrito de Villa María del Triunfo y zonas aledañas, sin ninguna discriminación de género, edad o condición social, pero se hace énfasis en la población de niños, adolescentes y jóvenes del distrito, debido a que se encuentra en plena formación de sus habilidades y capacidades. Por otro lado, se va a destinar áreas complementarias de descanso y recreación para el usuario en general, así atendiendo las necesidades de toda la población.

- Tipos de usuarios

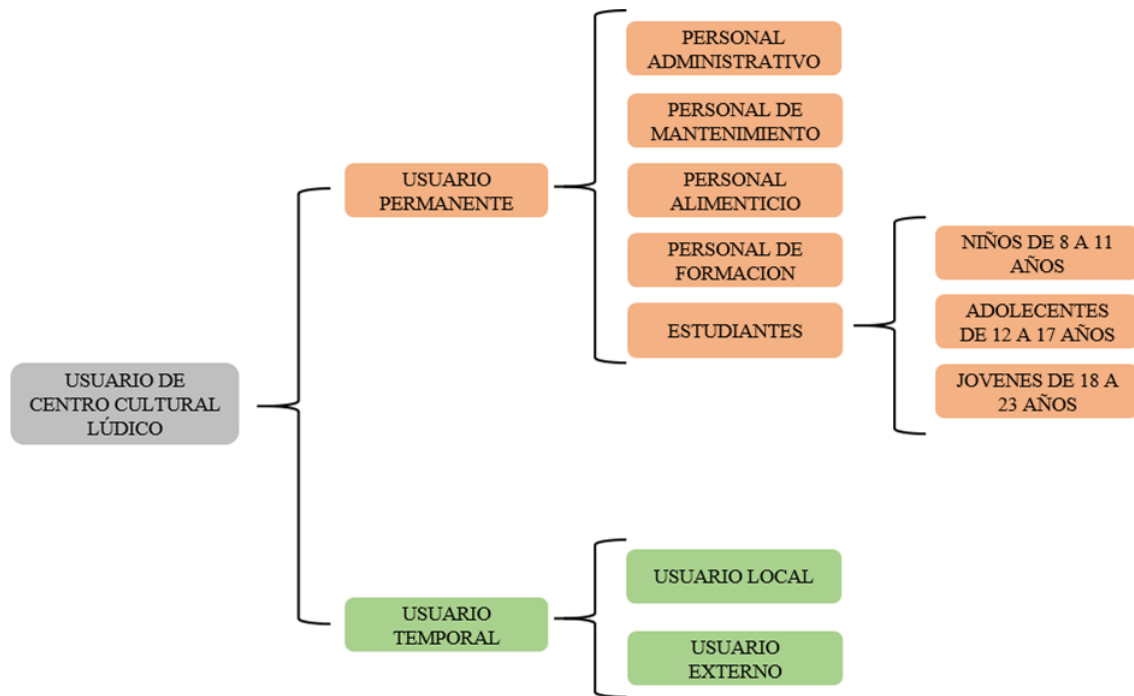


Figura 1. Tipos de usuarios

Fuente: Elaboración propia

1.3. Justificación

El presente proyecto nace como respuesta a las necesidades del distrito de Villa María del Triunfo y específicamente el sector 6 José Gálvez, donde no cuenta con equipamientos culturales y está atravesando por una situación crítica con respecto a espacios públicos, ya que, se encuentran en mal estado y en abandono. Por otro lado, según los niveles jerárquicos del Sistema Nacional de Estándares Urbanísticos se requiere un equipamiento cultural en el distrito debido a la gran población.

Por esta razón se plantea un centro cultural lúdico para satisfacer la demanda y atender las necesidades culturales, de recreación y esparcimiento de la población.

1.4. Objetivos de la propuesta urbana arquitectónica

1.4.1. Objetivo general

Reactivar el espacio público en abandono a través de un Centro Cultural Lúdico que contribuya con el nivel educativo, cultural, social y de recreación de la población, atendiendo las necesidades de los usuarios.

1.4.2. Objetivos específicos

- ❖ Determinar las condiciones de diseño de la forma arquitectónica para el desarrollo de un volumen lúdico que genere espacios abiertos.
- ❖ Determinar las condiciones de diseño de la iluminación para un mejor desarrollo de las áreas que conforman el equipamiento.
- ❖ Determinar las condiciones de diseño de los colores para el desarrollo texturas en pisos y fachadas.
- ❖ Determinar las condiciones de diseño de ventilación para el desarrollo de espacios agradables.
- ❖ Determinar las condiciones de diseño de las sensaciones espaciales para el desarrollo de ambientes de calidad.

1.2 ASPECTOS GENERALES

2.1. Ubicación y localización

Villa María del Triunfo es uno de los 8 distritos que conforman Lima Sur, se encuentra ubicado en la franja costera de la provincia de Lima. El distrito tiene una gran extensión territorial, con una superficie de 70.57 km². en su territorio está rodeada de lomas, cerros, llanuras planas. (Plan desarrollo local concertado de

Villa María del Triunfo, 2017-2021, pág.24)

2.2. Delimitación

- ❖ **Por el Nor-Oeste:** con el distrito de San Juan Miraflores, provincia de Lima.
- ❖ **Por el Norte:** con el distrito de la Molina, provincia de Lima.
- ❖ **Por el Este:** con el distrito de Pachacamac, provincia de Lima.
- ❖ **Por el sur:** con el distrito de Lurín, provincia de Lima.
- ❖ **Por el sur-oeste:** con el distrito de Villa el Salvador, provincia de Lima.

(Plan desarrollo local concertado de Villa María del Triunfo, 2017-2021, pág.25)

2.3. Característica del área de estudio

2.3.1. Clima

El clima del distrito de Villa María del Triunfo es húmedo y cálido debido a los cerros y nubosidad durante el invierno, siendo uno de los distritos que en épocas de invierno sufre bajas temperaturas, entre junio y julio, con una ligera garúa. La temperatura media es de 21° C, pero en verano puede llegar a 29° C y en invierno a 10° C. tiene una altitud geográfica de 200 a 1000 m.s.n.m, sur 12° 9' 44", oeste 76° 56' 37". (Plan desarrollo local concertado de Villa María del Triunfo, 2017- 2021, pág.27)

El distrito presenta una temperatura estable ni muy frío, ni muy caluroso, en verano presenta un clima cálido soleado agradable, y en invierno la cantidad de frío aumenta.

Temperatura anual varía alrededor de los 13.9° C.

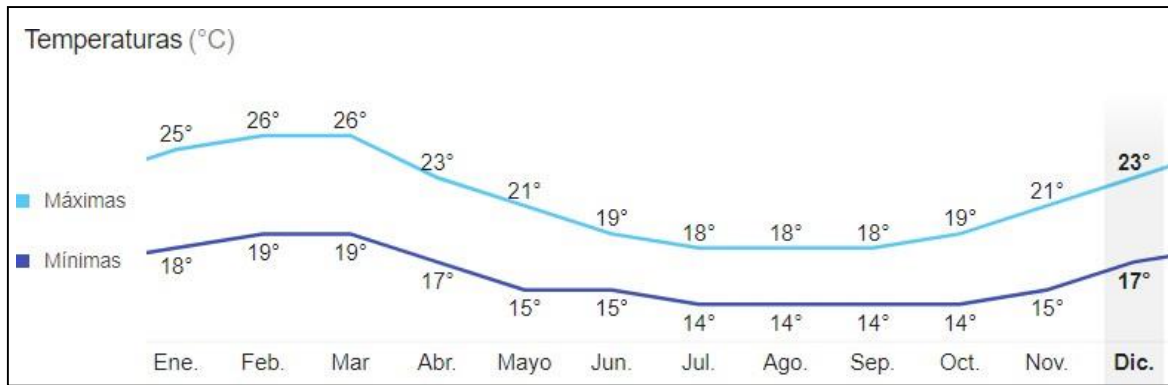


Figura 2. Temperatura del distrito de Villa María del Triunfo

1)

Fuente: Senamhi (2018). <https://www.senamhi.gob.pe>

2.3.1. Viento

El distrito de Villa María del Triunfo presenta vientos regulares de diciembre a abril y vientos tranquilos de junio a octubre.

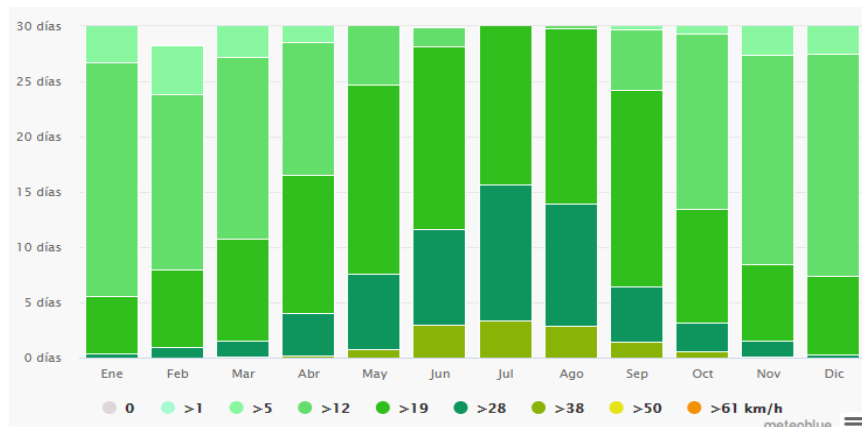


Figura 3. Vientos del distrito de Villa María del Triunfo

Fuente: Meteoblue.
<https://www.meteoblue.com/es/tiempo/historyclimate/>

2.3.2. Precipitación

En el distrito de Villa María del Triunfo, la menor cantidad de lluvia se da en el mes abril, siendo uno de meses más secos en el distrito, además en los meses de febrero, marzo, setiembre, octubre y noviembre llueve un promedio de 0.5 mm.

En los meses de enero y diciembre llueve con mayor intensidad, con un promedio de 15 mm.

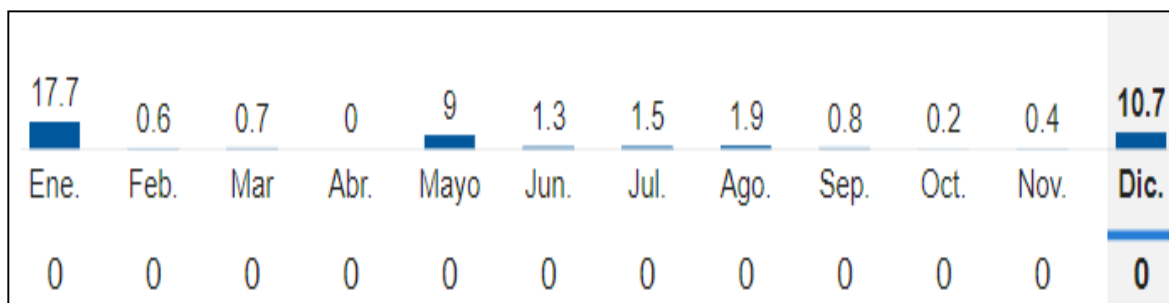


Figura 4. Precipitación del distrito de Villa María del Triunfo

Fuente: Senamhi (2018). <https://www.senamhi.gob.pe>

2.3.1. Radiación solar

En el distrito de Villa María del Triunfo alcanza una intensidad promedio de 12 °C en todo el año. Debido a que en los 12 meses presenta una mínima variación en las radiaciones ultravioleta, siendo 13 °C el más alto y 11 °C el más bajo.

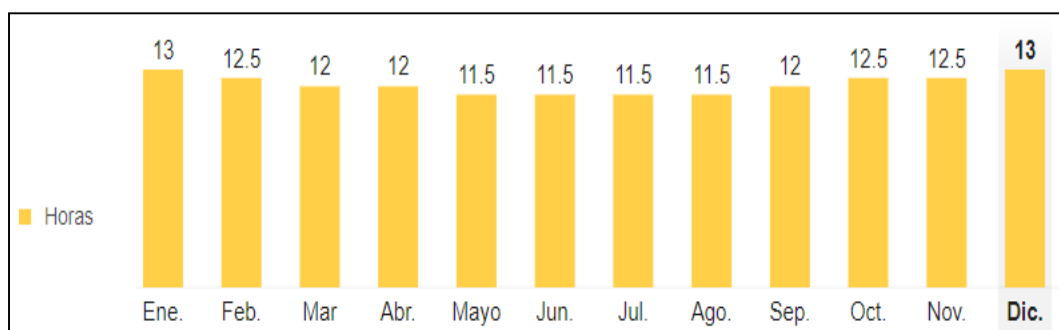


Figura 5. Radiación solar del distrito de Villa María del Triunfo

Fuente: Senamhi (2018). <https://www.senamhi.gob.pe>

2.3.2. Relieve y topografía

El distrito de Villa María del Triunfo presenta un relieve que varían desde los 250 msnm hasta los 1000 msnm, presentando una topografía debida que presenta

una geografía accidentado por los cerros, desde el límite con el distrito de la Molina hasta el distrito de Lurín y desde Villa Salvador con dirección al mar. (Plan desarrollo local concertado de Villa María del Triunfo, 2017-2021, pág.27).

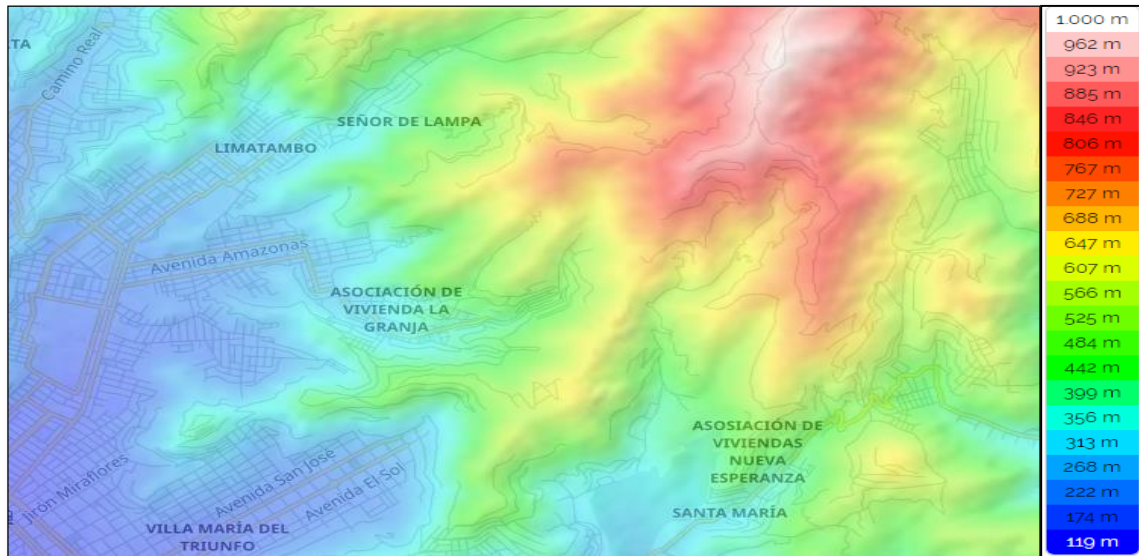


Figura 6. Plano de relieve de Villa María del Triunfo

Fuente: <https://es-pe.topographic-map.com/maps/e7uw/Villa-Mar%C3%ADadel-Triunfo>

- Topografía

El distrito de Villa María del Triunfo presenta una topografía con una pendiente de 8% aproximadamente, con curvas de nivel cada 35 metros, debido a su geografía accidentada.

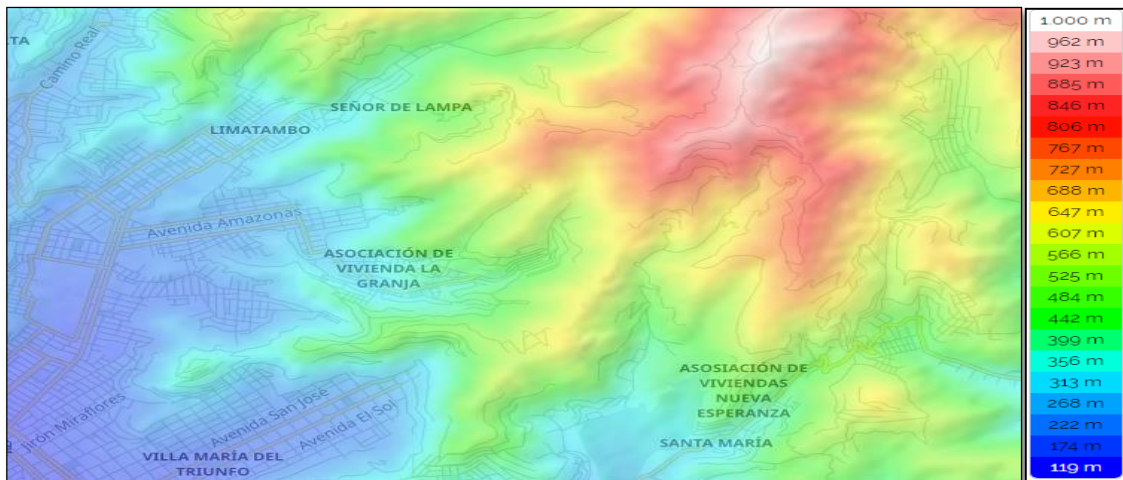


Figura 7. Plano de topografía de Villa María del Triunfo

Fuente: <https://es-pe.topographic-map.com/maps/e7uw/Villa-Mar%C3%ADadel-Triunfo>

2.4. Vialidad, accesibilidad y transporte

La vialidad y el transporte en el distritito de Villa María del Triunfo lo constituye principalmente la av. Pachacútec, conectando por todo el distrito para el transporte público y privado, además de los distritos de San Juan de Miraflores y Pachacamac.

De acuerdo con la clasificación por el sistema vial distrital podemos decir lo siguiente:

Vías colectoras

- Av. José Carlos Mariátegui
- Av. El Triunfo
- Av. Villa María
- Av. Pando
- Av. Mariscal José la Mar

Vías arteriales

Las vías arteriales que se interconectan a lo largo del distrito, así como también conectando los distritos de san juan de Lurigancho, Pachacamac y Villa el Salvador,

(Lima Sur).

- Av. Pachacútec
- Av. Salvador Allende
- Av. La Unión
- Av. Lima
- Av. 26 de noviembre

Vías locales

Las vías locales son aquellas que lo conforman las calles, pasajes, jirones, dentro de la ciudad, cumpliendo un rol importante adaptándose a los diferentes cambios de la ciudad para mejorar el flujo de circulación vehicular e interconectando con las vías colectoras y arteriales.

SISTEMA VIAL DEL DISTRITO DE VILLA MARIA DEL TRIUNFO		
NOMBRE	ESTADO	EXTENSION km2
Av. José Carlos Mariátegui	Mala	3.66
Av. Pando (JCM)	Regular	0.64
Av. Villa María (Cercado)	Mala	2.40
Av. El Triunfo (Cercado)	Mala	2.49
Av. 26 de Noviembre (Nueva Esperanza)	Buena	2.97
Av. Lima (José Gálvez)	Regular	2.35
Av. 27 Diciembre (Tablada de Lurín)	Mala	1.70
Av. Mariscal José de la Mar (Tablada de Lurín)	Mala	1.99
Av. Prolongación Villa María (Inca Pachacutec)	Mala	0.50
Av. Unión (Inca Pachacutec)	Mala	1.60
Av. María Parado de Bellido (Nuevo Milenio)	Construcción	1.18
Av. Cora Cora (Nuevo Milenio)	Construcción	0.36
LINEA 1 METRO (Av. Pachacutec / Av. La Unión)	Bueno	3.01

Figura 8. Principales vías del distrito de Villa María del Triunfo

Fuente: FOVIDA (2017). <https://fovida.org.pe/wp-content/uploads/2019/02/>

• Transporte

El distrito de Villa María del Triunfo cuenta con servicio de transporte público y privado, como buses, combis, custer, taxi colectivo y moto taxi, para prestar servicio

de transporte a la ciudadanía cubriendo satisfactoriamente.

Otro de los trasportes masivos que cubren la demanda del distrito es la del tren eléctrico de la línea 1, donde el 28% de la población utiliza para trasladarse hacia otros lugares, con las siguientes estaciones:

- María Auxiliadora
- Villa María
- Pumacahua

Principales empresas de transporte

El distrito de Villa María del Triunfo cuenta con 72 empresas de transporte público las cuales se mencionarán en el siguiente listado.

- Empresa de transporte etulusa
- Empresa de transporte efasa
- Empresa de transporte los chinos
- Empresa de transporte palmari
- Empresa de transporte el rápido
- Empresa de transporte los laureles
- Empresa de transporte ensinada
- Empresa de transporte lobato
- Empresa de transporte tragepsa
- Empresa de transporte san Felipe
- Empresa de transporte lipetsa
- Empresa de transporte eteusa

2.5. Análisis de casos análogos

2.5.1 Centro cultural 'El Tranque' de Chile

❖ Descripción del proyecto:

Ubicación	Comuna precordillerana de Lo Barnechea
Arquitectos	Bis Arquitectos
Área	1400.0 m ²
Año	2015

El presente proyecto está conformado por la unión e interacción de dos bloques opuestos: a un lado está un volumen zócalo de piedra firme, fijado a la tierra y sus costumbres, que abraza y acoge al visitante; por otro lado, se encuentra un bloque elevado con un estilo contemporáneo que genera una sombra donde delimita un espacio central, conformando la fachada urbana del proyecto.

□ Concepto

La edificación da paso hacia el exterior, hacia una plaza colindante, proponiendo la idea de un lugar público, por otro lado, el bloque suspendido se sostiene con pilares, para simbolizar los usuarios y el público del edificio, dando a entender que los habitantes son la base del proyecto

• Distribución

Cada bloque presenta un programa arquitectónico diferente, donde:

• Primer piso

Se encuentran los espacios más públicos y de interacción (auditorio, salas de exposición, cafetería, etc.).

- **Segundo piso**

Se encuentran los ambientes de formación tales como talleres de artes culinarias, musicales, plásticas, escénicas, etc.

- **Materiales**

Los materiales del proyecto están aplicados para cada bloque. El bloque zócalo es de hormigón armado con revestimiento de piedra, por otro lado, el bloque suspendido es un puente con una estructura metálica y losa postensada. Por debajo del bloque se ubica la plaza pública, encima del bloque zócalo se implementó una cubierta verde para que contraste con la ladera del cerro generando amplitud y además sirva como patio de los talleres de formación.

❖ Planos

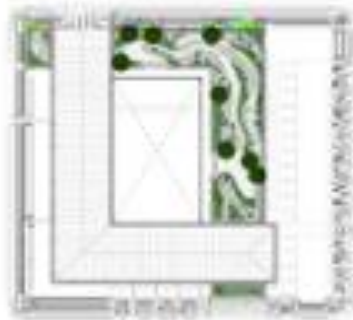
Primer piso



Segundo piso



Techo



Cortes y elevaciones



2.5.2. Centro cultural de Bastia

❖ Descripción del proyecto:

Ubicación	Bastia, Francia
Arquitectos	Devaux & Devaux Architectes + atel'erarchitecture
Área	2812.0 m ²
Año	2015

En esta renovación urbana, el objetivo principal fue la implementación del centro cultural, concebido mejorar la interacción e intercambio social de los habitantes a través de actividades culturales y sociales. El centro cultural, como proyecto público, brinda a la ciudad un espacio abierto para los diferentes usuarios.

❖ Distribución, especificaciones y materiales

○ Salas de espectáculos

Espacios de alboroto y agitación, se ubicaron en una base sólida, una arquitectural telúrica edificada de bloques de hormigón en contraste a la tierra, fijada al suelo.

○ Auditorio

Alberga todo tipo de eventos relacionados a la actuación; gracias a la acústica natural moldeable que puede recibir.

El auditorio conforma la zona escénica y el salón, salas de ensayo, vestuarios, artistas, áreas técnicas, espacio de administración pública y recepción.

○ Mediateca

Ambientes iluminados, tranquilos, de meditación, concentración, con una arquitectura aérea ligera y de brillo. El bloque se encuentra suspendido por encima de los árboles, donde ofrece una vista única hacia el horizonte, la ciudad y el mar.

- **Salas de lectura**

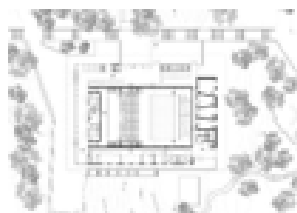
Se abre hacia el exterior de la edificación, hacia un pasadizo donde el usuario puede leer y estar protegido.

- **La plaza**

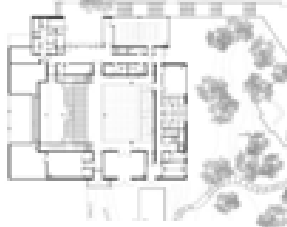
Se ubica en el espacio principal de recepción, generando una conexión entre el equipamiento y la plaza pública. Es una zona social donde se puede desarrollar diferentes actividades como: leer, tomar un café, punto de reunión antes y después de un evento, etc.

❖ Planos

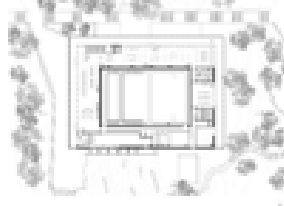
Planta subterránea



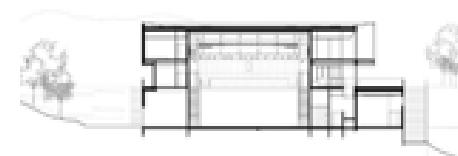
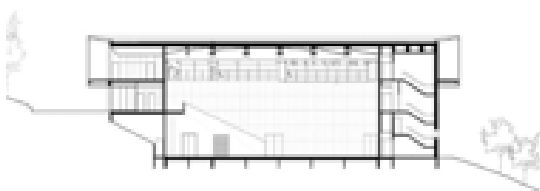
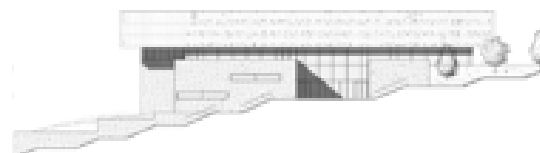
Planta baja



Primer piso



Cortes y elevaciones



2.1. Procedimientos administrativos aplicables a la propuesta urbano arquitectónica

✓ Requisitos para obtener aprobación de anteproyecto modalidad c y d (MUNLIMA, 2014).

ANTEPROYECTO: MODALIDAD C y D

En aplicación de la Ley 29090, 29476 y 29566 sus Reglamentos D.S. N° 008-2013 VIVIENDA (04-05-2013)

1. Pago de derecho de trámite
2. **Formato Único de Edificación - FUE (Licencia)**; debidamente llenado y firmado por el propietario y el(los) profesional(es) responsable(s) del proyecto *(con V°B° del propietario y profesional responsable en cada hoja al pie de su anverso)*.
3. Declaración Jurada de los profesionales que suscriben la documentación técnica.
4. Planos de Arquitectura debidamente firmados por el propietario y el profesional responsable:
 - a. Localización y Ubicación, según formato de Ley. Esc 1/5000 y 1/500 respectivamente.
 - b. Planos de Arquitectura y Memoria Descriptiva: (Plantas, Cortes, Elevaciones, Plano de Techos, debidamente acotados, con ejes de trazo y replanteo, Esc. 1/100.
5. Planos de Seguridad y Evacuación (amoblado) y Memoria de Seguridad y Evacuación, debidamente firmados por el propietario y profesional responsable. Esc. 1/100; cuando se requiera la intervención de los delegados Ad Hoc del INDECI (*Ley N° 29090; D.S. N° 008-2013-VIVIENDA Art. 61° Inc. 61.1*)
6. Copia de constancia de derechos de revisión: MC, CAP, INDECI (según corresponda).

✓ Requisitos para obtener licencia de construcción (perugob,2015)

1. Solicitud de trámite
2. Copia de la escritura pública o minuta (inscrita en registros públicos), título de propiedad o copia literal de dominio.
3. Recibo por derecho de revisión y calificación del proyecto
4. Certificado de parámetros urbanísticos y edificatorio.
5. Expediente técnico conteniendo:
 - a) Plano de Localización y Ubicación Esc. 1/500, 1/5000 y/o 1/50
 - b) Plano de Arquitectura, planta, cortes y Elevaciones Esc. No menor de 1/75 y/o 1/50
 - c) Plano de estructuras: Cimentación, Aligerados y especificaciones técnicas Esc. 1/50 y/o 1/75
 - d) Estudio de suelos a partir de 4 niveles – vivienda comercial a partir del primer nivel.
 - e) Planos de instalación Eléctrica, mecánica y Sanitaria Esc. 1/50 y/o 1/75
 - f) Fotografías a color (especificando construcciones frontales aledañas)
 - g) Memoria descriptiva, cuadro de acabados firmado por Arquitecto o Ingeniero Civil.
 - h) Estudio de impacto ambiental.
6. Derecho de pago.

✓ Conformidad de obra (MUNLIMA,2017)

✓ Requisitos:

- 1 La sección del FUE - Conformidad de Obra y Declaratoria de Edificación, debidamente suscrito y por triplicado
- 2 En el caso que el titular del derecho a edificar sea una persona distinta a quien inicio el procedimiento de edificación, deberá presentar:
 - a) Escritura Pública que acredite el derecho a edificar .
 - b) Vigencia de poder expedida por el registro de personas jurídicas con una antigüedad no mayor a treinta (30) días calendario. Si es representante de una persona jurídica
- 3 Copia de los Planos de Ubicación y de Arquitectura aprobados, correspondientes a la Licencia de Edificación por triplicado.
- 4 Declaración Jurada firmada por el profesional responsable de obra o el profesional en arquitectura o ingeniería designado por el administrado como profesional constataador de obra, manifestando que ésta se ha realizado conforme a los planos aprobados de la licencia de edificación.
- 5 Documento que registre la fecha de ejecución de la obra. En caso el administrado no cuente con este documento, puede presentar una declaración jurada en la que se indique dicha fecha.
- 6 Pago de derecho de trámite

3. PROGRAMA URBANO ARQUITECTÓNICO

3.1 Descripción de necesidades

Usuarios permanentes:

Tabla 1. Cuadro de necesidades del personal

USUARIO PERMANENTE	NECESIDAD	ACTIVIDAD	AMBIENTE	SUB AMBIENTES
PERSONAL ADMINISTRATIVO	Ingresar	Ingresar	Hall	Hall
		Registrarse	Recepción	Recepción
	Trabajar	Coordinar el correcto funcionamiento del equipamiento	Zona administrativa	Secretaria
				Dirección general
				Departamento de contabilidad
				Departamento de logística
				Departamento de relaciones públicas
				Departamento de imagen
				Departamento de seguridad
	Atención	Atender asuntos internos	Área complementaria	Tópico
	Usar los SS. HH	Acudir a los SS. HH	SS. HH Privado	SS. HH Mujer
				SS. HH Varón
	Almorzar	Comer	Área complementaria	Comedor
				Cafetería
	Salir	Salir de las instalaciones	Hall	Hall
		Registrarse	Recepción	Recepción

Fuente: Elaboración Propia

Tabla 2. Cuadro de necesidades del personal de mantenimiento

USUARIO PERMANENTE	NECESIDAD	ACTIVIDAD	AMBIENTE	SUB AMBIENTES
PERSONAL DE MANTENIMIENTO	Ingresar	Ingresar	Hall	Hall
		Registrarse	Recepción	Recepción
	Cambiar	Cambiar	Vestuario	Vestuario
				SS. HH
	Trabajar	Limpieza	Áreas de trabajo	Áreas administrativas
				Aulas talleres
				Auditorio
				Sum
				Sala de proyección
				Sala de exposiciones
				Sala cultural
				Sala polivalente
				Sala de psicomotricidad
				Biblioteca
				Zona social
			Cámara de residuos orgánicos reciclables	Cámara de residuos orgánicos reciclables
			Cámara de residuos orgánicos no reciclables	Cámara de residuos orgánicos no reciclables
			Depósito de residuos inorgánicos	Depósito de residuos inorgánicos
			Almacén general	Almacén general
		Mantenimiento	Áreas de trabajo	Sistema de bombeo
				Tratamiento de agua
				Sala de maquinas
				Cisterna de consumo humano
				Cisterna contra incendios
		Seguridad	Caseta de control	Caseta de control
			Cuarto de monitoreo y vigilancia	Cuarto de monitoreo y vigilancia
	Usar los SS. HH	Acudir a los SS. HH	SS. HH de servicio	SS. HH mujer
				SS. HH varón

	Almorzar	Comer	Área complementaria	Comedor
				Cafetería
	Asearse	Asearse	Vestuario	Vestuario
				SS. HH
	Salir	Salir de las instalaciones	Hall	Hall
		Registrarse	Recepción	Recepción

Fuente: Elaboración

Tabla 3. Cuadro de necesidades del personal alimenticio

USUARIO PERMANENTE	NECESIDAD	ACTIVIDAD	AMBIENTE	SUB AMBIENTES
PERSONAL ALIMENTICIO	Ingresar	Ingresar	Hall	Hall
		Registrarse	Recepción	Recepción
	Trabajar	Cocinar	Zona social	Estar
				Restaurante
				Cocina
				Deposito + Almacén
	Usar los SS. HH	Acudir a los SS. HH	SS. HH de servicio	SS. HH mujer
				SS. HH varón
	Almorzar	Comer	Área complementaria	Comedor
				Cafetería
	Salir	Salir de las instalaciones	Hall	Hall
		Registrarse	Recepción	Recepción

Fuente: Elaboración

Tabla 4. Cuadro de necesidades del personal de formación

USUARIO PERMANENTE	NECESIDAD	ACTIVIDAD	AMBIENTE	SUB AMBIENTES
PERSONAL DE FORMACIÓN	Ingresar	Ingresar	Hall	Hall
		Registrarse	Recepción	Recepción
	Recibir a los alumnos	Recibir a los alumnos	Aulas taller	Aulas taller
	Enseñar	Desarrollar la clase	Aulas taller	Aulas taller
	Usar los SS. HH	Acudir a los SS. HH	SS. HH	SS. HH mujer
				SS. HH varón
	Almorzar	Comer	Área complementaria	Comedor
				Cafetería
	Salir	Salir de las instalaciones	Hall	Hall
		Registrarse	Recepción	Recepción

Fuente: Elaboración

Tabla 5. Cuadro de necesidades de estudiantes de 8 a 11 años

USUARIO PERMANENTE	NECESIDAD	ACTIVIDAD	AMBIENTE	SUB AMBIENTES
NIÑOS DE 8 A 11 AÑOS	Ingresar	Ingresar	Hall	Hall
	Aprender	Adquirir conocimientos	Zona educativa cultural	Taller de danza folklórica
				Taller de formación cultural
				Taller de clauun
				Taller de cerámica
				Taller de canto
				Taller de cajón y percusión
		Fortalecer sus habilidades	Zona educativa	Taller de teatro para niños
				Taller de dibujo para niños
				Taller de pintura niños
				Taller de cuenta cuentos y prelectura
	Recrearse	Jugar	Áreas de juego	Áreas de juego
			Zona de áreas verdes	Zona de áreas verdes
	Usar los SS. HH	Acudir a los SS. HH	SS. HH de estudiantes	SS. HH niña
				SS. HH niño
	Almorzar	Comer	Zona social	Restaurante

Fuente: Elaboración

Tabla 7. Cuadro de necesidades de estudiantes de 12 a 17 años

+	NECESIDAD	ACTIVIDAD	AMBIENTE	SUB AMBIENTES
ADOLECENTES DE 12 A 17 AÑOS	Ingresar	Ingresar	Hall	Hall
	Aprender	Adquirir conocimientos	Zona educativa cultural	Taller de danza folklórica
				Taller de danza contemporánea
				Taller de danza urbana
				Taller de formación cultural
				Taller de expresión artística y corporal
				Taller de guitarra y charango
				Taller de órgano
		Fortalecer sus habilidades	Zona educativa	Taller de teatro para jóvenes
				Taller de dibujo para jóvenes
				Taller de pintura jóvenes
				Taller de fotografía para jóvenes
		Fortalecer sus habilidades	Zona educativa social	Taller de formación ambiental
				Talleres para el proceso de aprendizaje
				Taller de desarrollo de habilidades
				Taller de oratoria
	Recrearse	Jugar	Áreas de juego	Áreas de juego
			Zona de áreas verdes	Zona de áreas verdes
	Usar los SS. HH	Acudir a los SS. HH	SS. HH de estudiantes	SS. HH mujer SS. HH varón
	Almorzar	Comer	Zona social	Restaurante
	Salir	Salir de las instalaciones	Hall	Hall

Fuente: Elaboración Propia

Tabla 8. Cuadro de necesidades de estudiantes de 18 a 23 años

USUARIO PERMANENTE	NECESIDAD	ACTIVIDAD	AMBIENTE	SUB AMBIENTES
JOVENES DE 18 A 23 AÑOS	Ingresar	Ingresar	Hall	Hall
	Aprender	Adquirir conocimientos	Zona educativa cultural	Taller de danza contemporánea
				Taller de danza urbana
				Taller de formación cultural
				Taller de guitarra y charango
				Taller de órgano
		Fortalecer sus habilidades	Zona educativa	Taller de fotografía para jóvenes
		Fortalecer sus habilidades	Zona educativa social	Taller de formación ambiental
				Talleres para el proceso de aprendizaje
				Taller de desarrollo de habilidades
				Taller de oratoria
	Recrearse	Jugar	Áreas de juego	Áreas de juego
			Zona de áreas verdes	Zona de áreas verdes
	Usar los SS. HH	Acudir a los SS. HH	SS. HH de estudiantes	SS. HH mujer SS. HH varón
	Almorzar	Comer	Zona Social	Restaurante
	Salir	Salir De Las Instalaciones	Hall	Hall

Fuente: Elaboración

Usuarios temporales:

Tabla 9. Cuadro de necesidades del usuario local

USUARIO TEMPORAL	NECESIDAD	ACTIVIDAD	AMBIENTE	SUB AMBIENTES
USUARIO LOCAL	Ingresar	Ingresar	Hall	Hall
		Se informa	Recepción	Recepción
	Actividades de expresión artística, cultural y recreacional	Actividades de expresión artística, cultural y recreacional	Áreas complementarias	Auditorio
				Sum
				Sala de proyección
				Sala de exposiciones
				Sala cultural
				Sala polivalente
				Sala de psicomotricidad
				Sala de lectura
				Mediateca
				Hemeroteca
				Biblioteca
			Zona de alimentación	Restaurante
				Cocina
				Locales comerciales
			Zona de recreación	Losa de uso múltiple
				Anfiteatro al aire libre
				Mini skate park
	Usar los ss.hh	Acudir a los ss.hh	SS.HH General	SS.HH mujer
				SS.HH varón
	Salir	Salir de las instalaciones	Hall	Hall

Fuente: Elaboración

Tabla 10. Cuadro de necesidades del usuario externo

USUARIO TEMPORAL	NECESIDAD	ACTIVIDAD	AMBIENTE	SUB AMBIENTES
USUARIO EXTERNO	Ingresar	Ingresar	Hall	Hall
		Se informa	Recepción	Recepción
	Actividades de expresión artística, cultural y recreacional	Actividades de expresión artística, cultural y recreacional	Áreas Complementarias	Auditorio
				Sum
				Sala de proyección
				Sala de exposiciones
				Sala cultural
				Sala polivalente
				Sala de psicomotricidad
				Sala de lectura
				Mediateca
				Hemeroteca
				Biblioteca
			Zona de alimentación	Restaurante
				Cocina
				Locales comerciales
			Zona de recreación	Losa de uso múltiple
				Anfiteatro al aire libre
				Mini skate park
	Usar los ss.hh	Acudir a los ss.hh	SS.HH General	SS.HH mujer
				SS.HH varón
	Salir	Salir de las instalaciones	Hall	Hall

Fuente: Elaboración

3.2. Cuadro de ambientes y áreas

AMBIENTES	Actividad específica	Mobiliario	Cant Personas	Coef de ocupacio	Area (m2)	Unidades	Parcial (m2)	TOTAL (m2)
ZONA DE ACOGIDA								
HALL DE INGRESO	Acoger recibir	-----	25	1.5	37.5	1	37.5	
INFORMES	Recibir, informar	Escritorio, estante	3	3	9	1	9	
MODULOS CULTURALES	Venta al publico	Mostrador,silla	2	3	6	7	42	
DEPOSITO	Guardar, organizar	Estantes	1	5	5	4	20	
ZONA ADMINISTRATIVA								
HALL DE INGRESO CON RECEPCION	Recibir, informar	Escritorio, silla	10	3.5	35	1	35	
TOPICO	Atencion	Escritorio, camilla, silla, estante,vitrina para medicamentos	6	3.5	21	1	21	
SECRETARIA	Recibir, informar	Escritorio, silla	3	4.5	13.5	1	13.5	
DIRECCION GENERAL	Organiza, reune, planifica, controla	Silla, escritorio, sillón, librería	3	4.5	13.5	1	13.5	
SALA DE REUNIONES	Coordina, expone	Silla, proyector, mesa	10	3.5	35	1	35	
DEPARTAMENTO DE CONTABILIDAD	Coordina inventario	Archivador, escritorio,silla	3	4.5	13.5	1	13.5	
DEPARTAMENTO DE LOGISTICA	Organiza, reune, planifica, controla	Archivador, escritorio,silla	3	4.5	13.5	1	13.5	
DEPARTAMENTO DE RELACIONES PÚBLICAS	Organiza, reune, planifica, controla	Archivador, escritorio,silla	3	4.5	13.5	1	13.5	
DEPARTAMENTO DE IMAGEN	Organiza, reune, planifica, controla	Archivador, escritorio,silla	3	4.5	13.5	1	13.5	
DEPARTAMENTO DE SEGURIDAD	Organiza, reune, planifica, controla	Archivador, escritorio,silla	3	4.5	13.5	1	13.5	
DEPARTAMENTO ADMINISTRATIVO	Organiza, reune, planifica, controla	Archivador, escritorio,silla	3	4.5	13.5	1	13.5	
DEPARTAMENTO DE MARKETING	Organiza, reune, planifica, controla	Archivador, escritorio,silla	3	4.5	13.5	1	13.5	
DEPARTAMENTO DE DERECHOS HUMANOS	Organiza, reune, planifica, controla	Archivador, escritorio,silla	3	4.5	13.5	1	13.5	
DEPARTAMENTO DE DERECHOS HUMANOS	Organiza, reune, planifica, controla	Archivador, escritorio,silla	3	4.5	13.5	1	13.5	
KITCHENETTE	Preparacion de alimentos,café	Barra	4	3.5	14	1	14	
ARCHIVO	Busca, guarda, organiza	Archivador, estantes	1	10	10	1	10	
DEPOSITO	Guarda, organiza	Estante	1	10	10	1	10	
CUARTO DE LIMPIEZA	Guardar utensilios de limpieza	Estantes	1	10	10	1	10	
SS.HH DEL TOPICO	Necesidades fisiologicas	Lavadero, griferia, inodoro	1	3.8	3.8	1	3.8	
SSHH MUJERES (DISCAPACITADO)	Necesidades fisiologicas	Lavadero, griferia, inodoro	1	3.8	3.8	1	3.8	
SSHH VARONES (DISCAPACITADO)	Necesidades fisiologicas	Lavadero, griferia, inodoro, urinario	1	3.8	3.8	1	3.8	

ZONA ESPECIALIZADA								1903
ZONA CULTURAL								550.8
HALL DE INGRESO CON RECEPCION	Recibir, informar	Escritorio, silla	8	3.5	28	1	28	
TALLER DE DANZA FOLKLÓRICA/MARINERA (NIÑOS.ADOLECENTES JOVENES)	Bailar	Escenario	20	3.5	70	1	70	
TALLER DE SALSA	Bailar	Escenario	20	3.5	70	1		
TALLER DE EXPRESION ARTISTICA Y CORPORAL/CLAUN (NIÑOS.ADOLECENTES JOVENES)	Desenvolvimiento escenico	Escenario	25	2.5	62.5	1	62.5	
TALLER DE TEATRO (NIÑOS/ADOLECENTE/JOVENES)	Desenvolvimiento escenico	Escenario	20	3	60	1	60	
TALLER DE MUSICA	Tocar instrumentos musicales	Instrumentos musicales	15	4.5	67.5	1	67.5	
TALLER DE DANZA CONTEMPORÁNEA/URBANA (ADOLECENTES JOVENES)	Bailar	Escenario	30	3.5	105	1	105	
TALLER DE GUITARRA Y CHARANGO/CAJON Y PERCUSIÓN (ADOLECENTES JOVENES)	Tocar instrumento	Instrumentos musicales	20	3.5	70	1	70	
ZONA DE MESAS DE DESCANSO	Descanso	Mesas, sillas	32	1	32	1	32	
DEPOSITO	Guarda, organiza	Estante	1	20	20	1	20	
CUARTO DE LIMPIEZA	Guardar utensilios de limpieza	Estantes	1	5	5	1	5	
SSHJ MUJERES	Necesidades fisiologicas	Lavadero, griferia, inodoro	5	2.7	13.5	1	13.5	
SSHJ VARONES	Necesidades fisiologicas	Lavadero, griferia, inodoro, urinario	5	2.7	13.5	1	13.5	
SSHJ DISCAPACITADO	Necesidades fisiologicas	Lavadero, griferia, urinario	1	3.8	3.8	1	3.8	
ZONA EDUCATIVA								728.6
HALL DE INGRESO CON RECEPCION	Recibir, informar	Escritorio, silla	20	3.5	70	1	70	
TALLER DE DIBUJO/PINTURA (NIÑOS.ADOLECENTES JOVENES)	Desenvolvimiento artistico	Tableros, sillas	13	5	65	1	65	
TALLER DE FOTOGRAFIA (ADOLECENTES JOVENES)	Desenvolvimiento artistico	Escritorios, sillas	20	3.5	70	1	70	
TALLER DE EXPRESION GRAFICA	Desenvolvimiento artistico	Escritorios, sillas	20	3.5	70	1	70	
TALLER DE GRAVADO	Desenvolvimiento artistico	Escritorios, sillas	20	3.5	70	1	70	
TALLER DE COMPUTACION/INFORMATICA	Desenvolvimiento informatico	Escritorios, sillas	30	2	60	1	60	
TALLER DE COCINA	Aprender a cocinar	Barras, islas	15	4	60	1	60	
TALLER DE TECNICAS Y HERRAMIENTAS DE REDACCION (JOVENES)	Desarrollo personal	Escritorios, sillas	30	2	60	1	60	

TALLER DE ACTUACION LABORAL CORPORATIVA (JOVENES)	Desarrollo personal	Escritorios, sillas	30	2	60	1	60	
ZONA DE MESAS DE DESCANSO	Descanso	Mesas, sillas	32	1	32	1	32	
DEPOSITO	Guarda, organiza	Estante	1	20	20	2	40	
CUARTO DE LIMPIEZA	Guardar utensilios de limpieza	Estantes	1	5	5	2	10	
SSHH MUJERES	Necesidades fisiologicas	Lavadero, griferia, inodoro	5	2.7	13.5	2	27	
SSHH VARONES	Necesidades fisiologicas	Lavadero, griferia, inodoro, urinario	5	2.7	13.5	2	27	
SSHH DISCAPACITADO	Necesidades fisiologicas	Lavadero, griferia, urinario	1	3.8	3.8	2	7.6	
ZONA DE APRENDIZAJE SOCIAL								536.1
HALL DE INGRESO CON RECEPCION	Recibir, informar	Escritorio, estante	5	1	5	1	5	
TALLER DE FORMACION CULTURAL /AMBIENTAL (NIÑOS.ADOLESCENTES.JOVENES)	Aprendizaje	Escritorios, sillas	30	2	60	1	60	
TALLER DE ESCULTURA	Desenvolvimiento artistico	Mesas, sillas	25	2.5	62.5	1	62.5	
TALLER DE ARTESANIA	Desenvolvimiento artistico	Mesas, sillas	15	4.5	67.5	1	67.5	
TALLER DE MANUALIDADES	Desenvolvimiento artistico	Mesas, sillas	25	2.5	62.5	1	62.5	
TALLER DE ARTES MARCIALES	Defensa personal	-----	15	4.5	67.5	1	67.5	
TALLER DE YOGA/TAI CHI	Control interno	-----	15	4.5	67.5	1	67.5	
ZONA DE MESAS DE DESCANSO	Descanso	Mesas, sillas	32	1	32	1	32	
DEPOSITO	Guarda, organiza	Estante	1	20	20	2	40	
CUARTO DE LIMPIEZA	Guardar utensilios de limpieza	Estantes	1	5	5	2	10	
SSHH MUJERES	Necesidades fisiologicas	Lavadero, griferia, inodoro	5	2.7	13.5	2	27	
SSHH VARONES	Necesidades fisiologicas	Lavadero, griferia, inodoro, urinario	5	2.7	13.5	2	27	
SSHH DISCAPACITADO	Necesidades fisiologicas	Lavadero, griferia, urinario	1	3.8	3.8	2	7.6	
ZONA PERSONAL DE DOCENTES								87.5
ZONA DE ESTAR + DESCANSO	Descanso	Sillones, mesa	15	2.5	37.5	1	37.5	
SALA DE REUNIONES DE DOCENTES	Informe y control educativo	Mesa, sillas	20	2.5	50	1	50	

ZONAS COMPLEMENTARIAS								2826.5
AUDITORIO								851.9
BOLETERIA	Comprar entradas	Mostrador, sillas	3	2	6	1	6	
FOYER	Recibir, distribuir	-----	60	2	120	2	240	
CONFITERIA	Venta de dulces, cancha	Mostrados, barras	3	3	9	2	18	
ESCENARIO	Presentación artistica	-----	15	3.5	52.5	1	52.5	
ZONA DE BUTACAS	Sentarse, disfrutar	Butacas	300	0.8	240	1	240	
MEZANINE	Sentarse, disfrutar	Butacas	126	0.8	100.8	1	100.8	
SALA DE PROYECCIÓN	Proyectar	Mesa, sillas, proyeccion	3	5	15	1	15	
CAMERINOS MUJERES	Cambian	Mesa, sillas, bancas	5	3	15	1	15	
CAMERINOS VARONES	Cambian	Mesa, sillas, bancas	5	3	15	1	15	
CAMERIN PRIVADO	Cambian	Mesa, sillas, bancas	2	4.5	9	2	18	
SALA DE ESTAR	Descanso	Sillones, mesa	5	2	10	1	10	
SALA DE ENSAYO	Ensayo previo	-----	10	1.5	15	1	15	
DEPOSITO DE VESTIDOS	Guardar	Estante	1	9.5	9.5	1	9.5	
DEPOSITO DE TRAJES	Guardar	Estante	1	9.5	9.5	1	9.5	
ALMACEN DE ALIMENTOS	Guarda, organiza	Estante	1	8	8	2	16	
CUARTO DE LIMPIEZA	Guardar utensilios de limpieza	Estantes	1	5	5	2	10	
SSHH MUJERES	Necesidades fisiologicas	Lavadero, griferia, inodoro	5	2.7	13.5	2	27	
SSHH VARONES	Necesidades fisiologicas	Lavadero, griferia, inodoro, urinario	5	2.7	13.5	2	27	
SSHH DISCAPACITADO	Necesidades fisiologicas	Lavadero, griferia, urinario	1	3.8	3.8	2	7.6	
SALAS								340
SALA DE EXPOSICIONES	Exposiciones	Mesas de exposición	30	2	60	1	60	
SALA DE EXPOSICION PERMANENTE	Exposiciones	Mesas de exposición	30	2	60	1	60	
SALA POLIVALENTE	Reuniones, convenciones, etc.	Sillas, estantes, mesas	30	2	60	1	60	
GALERIA DE ARTE	Exposiciones	Mesas de exposición	30	2	60	2	120	
ZONA DE MESAS DE DESCANSO	Descanso	Mesas, sillas	40	1	40	1	40	
BIBLIOTECA								633.5
HALL	Recibir, informar	Escritorio, estante	10	3.5	35	1	35	
PRESTAMO Y DEVOLUCION	Gestion de libros	Escritorio, silla	2	2.5	5	1	5	
SALA DE LECTURA	Leer	Mesas, sillas	50	1.5	75	2	150	
SALA DE LECTURA PARA NIÑOS	Leer	Mesas, sillas	60	2	120	1	120	
MEDIATECA	Guardad documentos de medios	Estantes	16	2.5	40	1	40	
HEMEROTECA	guardar revistas	Estantes	30	4	120	1	120	
ZONA VIRTUAL	Realizar trabajos, busquedas	Escritorio, silla	11	1.5	16.5	1	16.5	
DEPOSITO DE LIBROS	Guarda, organiza	Estante	2	20	40	1	40	
ZONA DE LECTURA AL AIRE LIBRE	Leer	Sillones, mesa	30	2	60	1	60	

SERVICIOS HIGIENICOS PARA NIÑOS	Necesidades fisiologicas	Lavadero, griferia, inodoro	3	2.7	8.1	1	8.1
SERVICIOS HIGIENICOS PARA NIÑAS	Necesidades fisiologicas	Lavadero, griferia, inodoro	3	2.7	8.1	1	8.1
SSHH MUJERES	Necesidades fisiologicas	Lavadero, griferia, inodoro	5	2.7	13.5	1	13.5
SSHH VARONES	Necesidades fisiologicas	Lavadero, griferia, inodoro, urinario	5	2.7	13.5	1	13.5
SSHH DISCAPACITADO	Necesidades fisiologicas	Lavadero, griferia, urinario	1	3.8	3.8	1	3.8
RESTAURANTE							563.9
AREA DE MESAS	Comer	Mesas, sillas	100	2	200	2	400
CAJA	Cobrar, pagar	Mostrador, sillas	2	2.5	5	2	10
COCINA	Preparación de comida	Mesas, cocina, refrigeradora, estantes	3	10	30	1	30
ALMACEN DE PRODUCTOS	Guardar alimentos	Estantes, rack	1	20	20	1	20
ANTECAMARA	Previo a los frigorificos	-----	1	2.5	2.5	1	2.5
CAMARA FRIGORIFICA DE LACTEOS	Mantener en buen estado los alimentos	Refrigeradora	1	3.5	3.5	1	3.5
CAMARA FRIGORIFICA DE CARNE	Mantener en buen estado los alimentos	Refrigeradora	1	3.5	3.5	1	3.5
CAMARA FRIGORIFICA DE PESCADO	Mantener en buen estado los alimentos	Refrigeradora	1	3.5	3.5	1	3.5
CAMARA FRIGORIFICA DE VERDURAS Y FRUTAS	Mantener en buen estado los alimentos	Refrigeradora	1	3.5	3.5	1	3.5
CUARTO DE LIMPIEZA	Guardar utensilios de limpieza	Estantes	1	5	5	1	5
CUARTO DE BASURA	Almacenar	Contenedores	1	10	10	1	10
SS.HH DE SERVICIO	Necesidades fisiologicas	Lavadero, griferia, inodoro	2	2.7	5.4	2	10.8
SSHH MUJERES	Necesidades fisiologicas	Lavadero, griferia, inodoro	5	2.7	13.5	2	27
SSHH VARONES	Necesidades fisiologicas	Lavadero, griferia, inodoro, urinario	5	2.7	13.5	2	27
SSHH DISCAPACITADO	Necesidades fisiologicas	Lavadero, griferia, urinario	1	3.8	3.8	2	7.6
CAFETIN							160
ZONA DE SILLONES	Comer	Sillones, mesa	30	2	60	2	120
COCINA	Preparación de comida	Mesas, cocina, refrigeradora, estantes	1	10	10	2	20
DEPOSITO DE ALIMENTOS	Guardar alimentos	Estantes, rack	1	10	10	2	20

GYM								277.2
HALL E INFORME	Recibir, informar	Escritorio, estante	6	3.5	21	1	21	
ZONA DE MAQUINAS	Realizar ejercicios	Maquinas	23	3	69	1	69	
ZONA DE MANCUERNAS	Realizar ejercicios	Mancuernas	10	3	30	1	30	
ZONA DE TROTADORAS	Correr	Trotadoras	18	3	54	1	54	
ZONA DE AEROBICOS	Realizar ejercicios	Maquinas	20	2	40	1	40	
ZONA DE DESCANSO	Descansar	Sillones, mesa	25	1.5	37.5		0	
DEPOSITO	Guarda, organiza	Estante	1	15	15	1	15	
CUARTO DE LIMPIEZA	Guardar utensilios de limpieza	Estantes	1	5	5	1	5	
SSHH MUJERES/VESTIDORES	Necesidades fisiohigienicas/vestidores	Lavadero, griferia, inodoro	8	2.7	21.6	1	21.6	
SSHH VARONES/VESTIDORES	Necesidades fisiologicas/vestidores	Lavadero, griferia, inodoro, urinario	8	2.7	21.6	1	21.6	
ZONA DE RECREACIÓN AL AIRE LIBRE								910
JUEGOS LUDICOS	Jugar	-----	70	1	70	4	280	
ANFITEATRO AL AIRE LIBRE	Participar en eventos	-----	120	1.5	180	1	180	
PLAZAS	Interaccion social	-----	150	1.5	225	2	450	
ZONA SERVICIO GENERAL								370
ALMACEN GENERAL								40
ALMACEN GENERAL	Almacenar	Estantes	1	40	40	1	40	
RESIDUOS								80
CUARTO DE BASURA	Almacenar	Contenedores	1	40	40	2	80	
MAQUINAS								200
CISTERNA DE USO DIARIO	Almacenamiento	-----	1	50	50	1	50	
CISTERNA CONTRA INCENDIOS	Almacenamiento	-----	1	100	100	1	100	
CUARTO DE BOMBA	Bombeo	Maquinas	1	20	20	1	20	
DEPOSITO	Guarda, organiza	Estante	1	20	20	1	20	
ALMACEN DE LIMPIEZA	Guardar utensilios de limpieza	Estantes	1	10	10	1	10	
GRUPO ENERGETICO								50
GRUPO ELECTROGENO	-----	-----	1	20	20	1	20	
CUARTO DE TABLERO	Abastecimiento de energia	Tableros electricos	1	10	10	1	10	
SUBESTACION ELECTRICA	Baja la carga electrica	-----	1	20	20	1	20	
ESTACIONAMIENTOS								1081.5
CASETA DE CONTROL	Control de ingreso y salida	Silla, mesa	1	1.5	1.5	1	1.5	
PATIO DE MANIOBRAS	Maniobras	-----	1	190	190	1	190	
PATIO DE MANIOBRAS DEL RESTAURANTE	Maniobras	-----	1	100	150	1	150	
ESTACIONAMIENTO GENERAL	Estacionar	-----	1	12.5	12.5	55	687.5	
ESTACIONAMIENTO DISCAPACITADO	Estacionar	-----	1	17.5	17.5	3	52.5	
AREA PARCIAL								6584.4
CIRCULACION Y MUROS 30%								1975.32
AREA TOTAL								8559.72

ZONA	AREA DE USO (M2)	AFORO
AREAS DE ACOGIDA	108.5	31
ZONA ADMINISTRATIVA	294.9	69
ZONA ESPECIALIZADA	1903	656
AREAS COMPLEMENTARIAS	2826.5	1558
ZONA SERVICIO GENERAL	370	10
ESTACIONAMIENTOS	1081.5	60
AREA PARCIAL	6584.4	2384
CIRCULACION Y MUROS 30%	1975.32	
AREA TOTAL	8559.72	

4. CONCEPTUALIZACIÓN DEL OBJETO URBANO ARQUITECTÓNICO

4.1. Esquema conceptual

El concepto del proyecto se basa en la situación actual del lugar de intervención, donde a través de los años se ha perdido conexión con el entorno urbano y se a creado un aislamiento del sector, generando la perdida de conectividad y articulación entre sectores aledaños. Entonces el proyecto es un reflejo de la intención de encajar nuevamente en el eje urbano.

Esto fue el punto de partida para el diseño de un Centro Cultural Lúdico, tomando como idea 'la articulación' que requiere el distrito, se adoptó una serie de características tales como, acceso hacia un gran eje central, accesos definidos y abiertos al usuario, rampas como medio de circulación universal, niveles de piso para generar una circulación definida, llegadas a diferentes plataformas, plazas donde realicen actividades culturales, espacios de recreación lúdico y áreas de descanso, muros curvados para generar la sensación de espacios abiertos y dinámicos. Así mismo, la utilización de diferentes texturas de pisos y fachadas agradables a la vista del usuario y aludiendo a lo lúdico del proyecto.



La **ARTICULACIÓN** es la geometría de la forma y el espacio

Cada parte se une con la totalidad del trabajo por medio de una articulación de tal manera que las partes unidas se combinan en estilos que van desde una unión excepcionalmente distinta a la opuesta a una alta articulación: fluidez y continuidad de unión.



Hablar de **FORMA** y arquitectura parece tan obvio que se hace difícil incluso justificarlo: todo en arquitectura es forma o acaba tomando una forma y los argumentos entorno a ella no parecen agotarse.

El concepto de **ACCESIBILIDAD UNIVERSAL** va más allá de la eliminación de barreras arquitectónicas, extendiéndose a todo tipo de espacios, productos y servicios, con la finalidad de garantizar el principio de igualdad de oportunidades, beneficiando, a la vez, al conjunto de la ciudadanía.



Este sitio de **FLUJO** arquitectónico se integra a la ciudad en su sentido más dinámico e innovador. De tal modo que fue diseñado para cumplir dicha función.

FORMA ARQUITECTONICA



4.2. Idea rectora y partido arquitectónico

Se tiene como idea rectora la adaptación del entorno urbano como eje dinamizador para la integración de cuatro factores fundamentales: inclusión social, sostenibilidad, integración cultural e imagen urbana.

Así mismo, el objetivo que se plantea es reactivar el sector y mitigar las carencias de espacios públicos, la falta de espacios para actividades culturales y la falta de espacios de calidad.

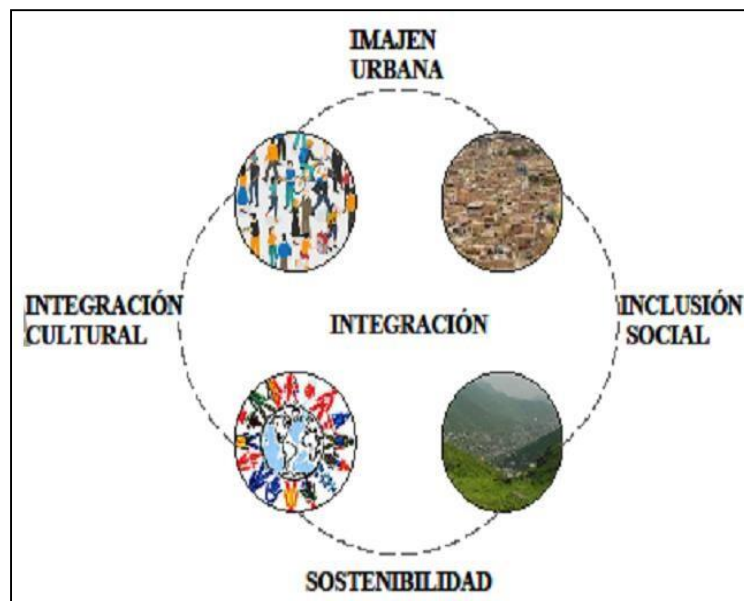


Figura 9. Idea rectora

Fuente: Elaboración propia

5. CRITERIOS DE DISEÑO

El presente diseño arquitectónico de la propuesta tiene como finalidad generar en el usuario un sentido de pertenencia y respeto hacia el espacio público, además se tomó en cuenta consideraciones del entorno urbano, con el fin de preservar un lenguaje arquitectónico armónico, respetuoso y de confort.

Por otro lado, la organización de ambientes del proyecto, la zonificación, el área de los ambientes, los materiales constructivos y el sistema estructural empleados han sido diseñados para optimizar y garantizar la función, calidad, estética, seguridad y confort del usuario. Así mismo se respeta y se rige de las normativas brindadas por el Reglamento Nacional de Edificaciones, donde se establecen los requerimientos mínimos a considerar en los ambientes destinados para el uso cultural.

Por otro lado, basado en el concepto por el cual se rige el proyecto y teniendo en cuenta el entorno donde se ubica, se plantea los siguientes criterios de diseño:

- ❖ Eje central
- ❖ Accesibilidad espacial
- ❖ Accesibilidad universal
- ❖ Ingresos definidos
- ❖ Espacios abiertos
- ❖ Orientación del proyecto
- ❖ Ventilación natural
- ❖ Iluminación natural
- ❖ Contraste
- ❖ Juego de textural en piso y fachadas
- ❖ Arborización adaptable al entorno
- ❖ Implementación de gama de colores lúdicos

5.1. Dimensionales

❖ Antropometría

La antropometría es la escala y medida del cuerpo humano para las diferentes actividades.

Antropometría de varones (18 – 65 años)

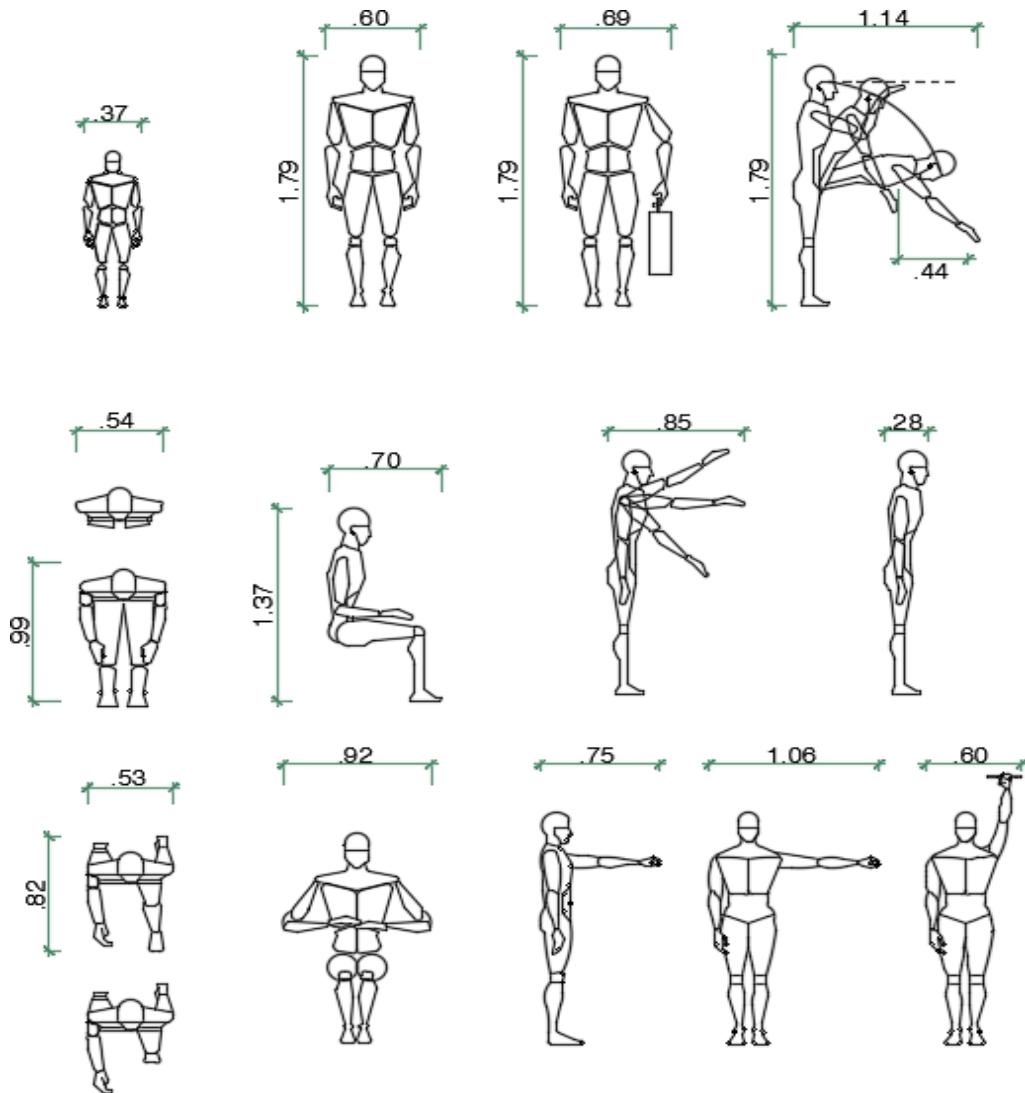


Figura 10. Escala

humana Fuente:

Propia

Antropometría de mujeres (18 – 65 años)

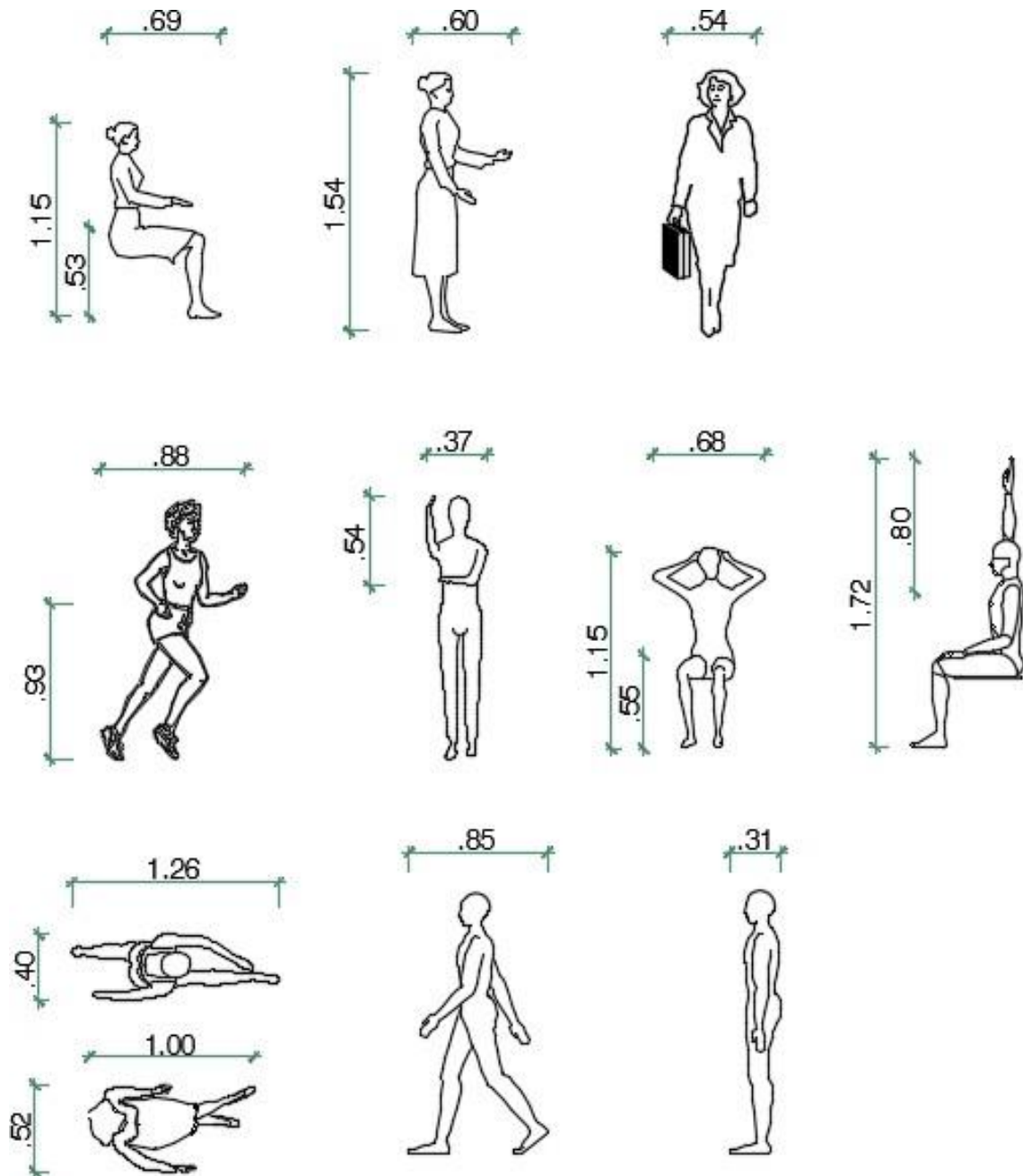


Figura 11. Escala

humana Fuente:

Propia

Antropometría de niños y niñas (7 – 14 años)

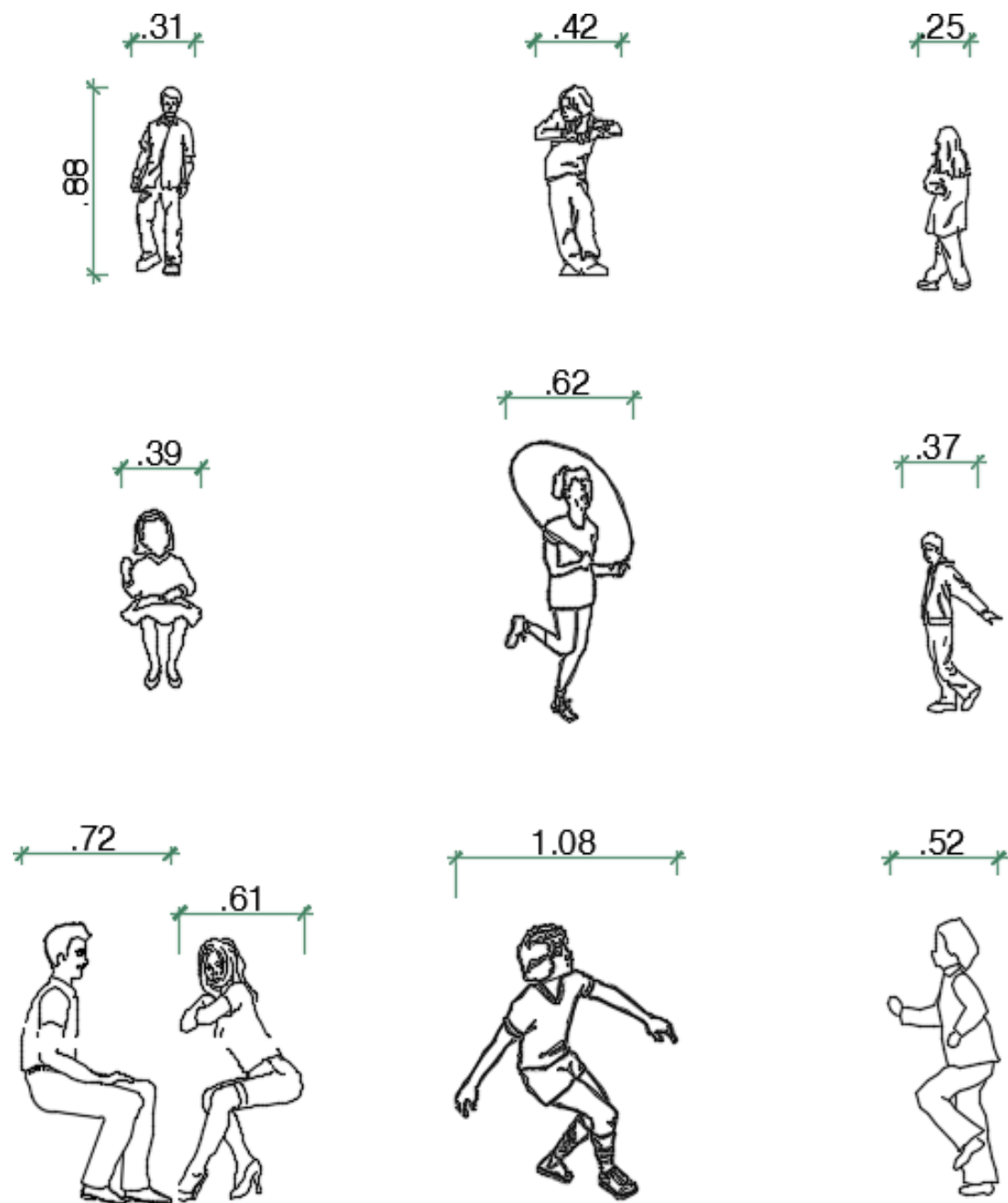


Figura 12. Escala

humana Fuente:

Propia

Antropometría de personas discapacitadas

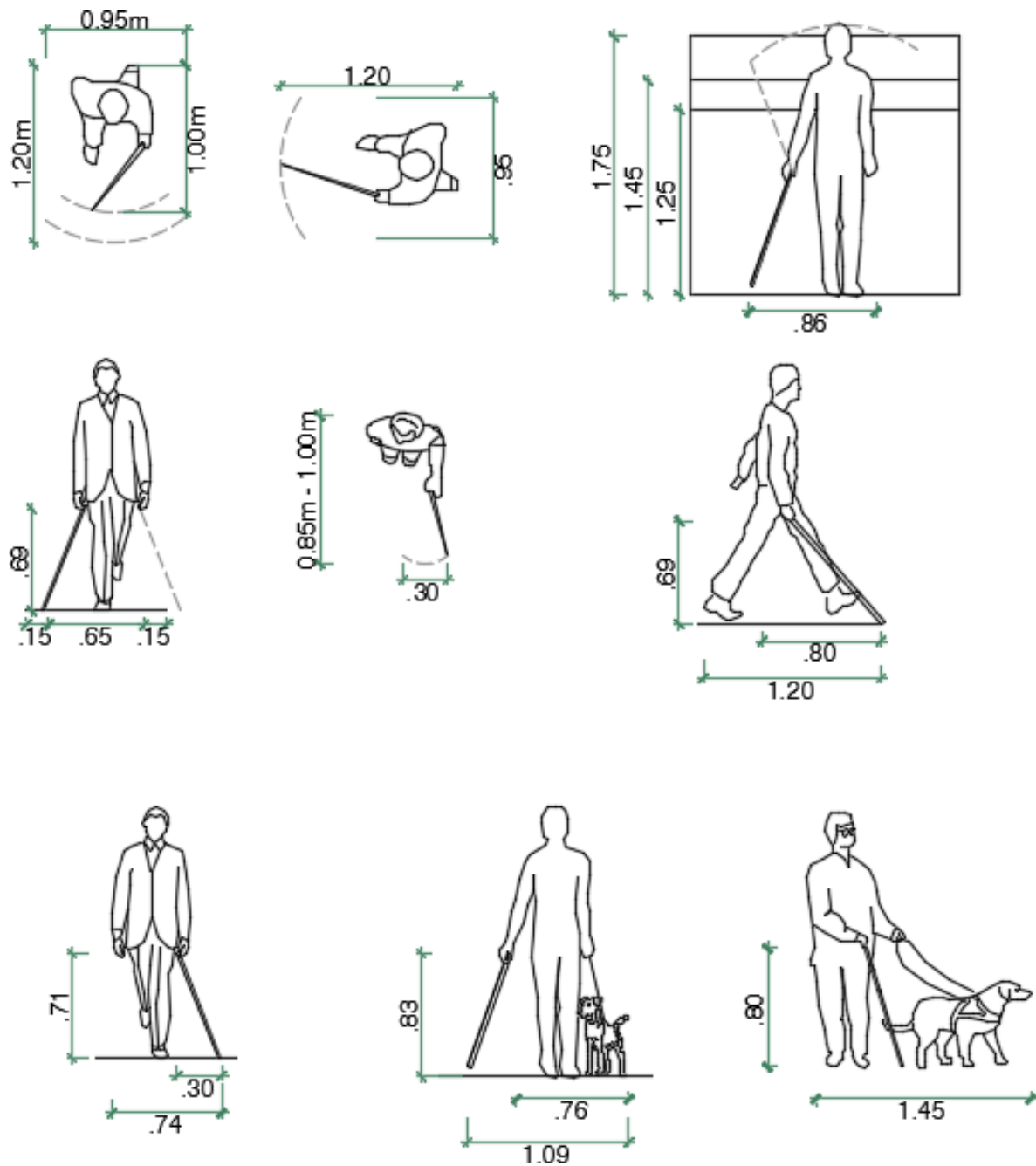


Figura 13. Escala humana

Fuente: Propia

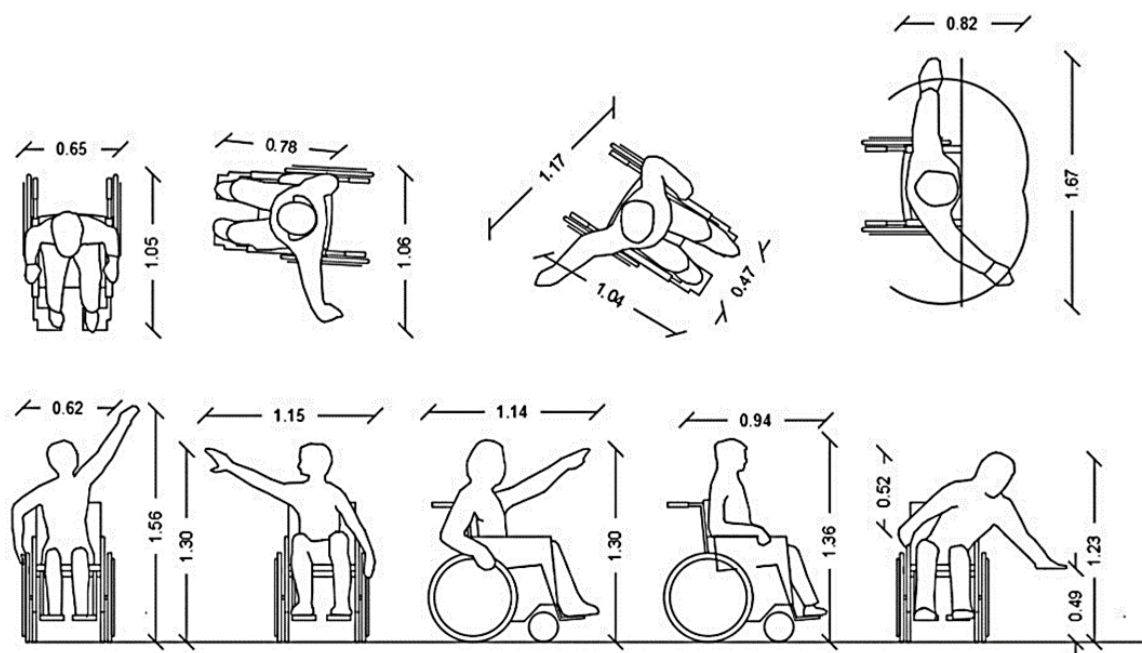


Figura 13. Escala humana

Fuente: Propia

5.1. Espaciales

PROGRAMACIÓN ARQUITECTÓNICA

RECEPCIÓN

PLANTA

ELEVACION

REGLAMENTOS

Fuente: Reglamento Nacional de Edificaciones, IPD.
NORMA A. 010 ARQUITECTURA, CAP V (ACCESOS Y PASAJES DE CIRCULACIÓN)

AFORO:
7 personas
2m² x persona

CUANTITATIVA

AMBIENTE: Recepción
ÁREA: 9.90m²
MOBILIARIO: Barra de atención
SALIDA: Hall
ALTURA MIN: 2.60m
ACABADOS:

Los pisos deben ser de colores claros, y los muros de cristal para la iluminación natural, los materiales a emplearse serán de la mejor calidad, debiéndose someter a la aprobación y análisis de la dirección.

CUALITATIVA

CARACTERISTICAS:
El área de recepción estará ubicado cerca al hall para el fácil acceso de los usuarios que recorrerán el proyecto.
ILUMINACIÓN:
Tendrá una iluminación natural, y por las noches iluminación artificial.
Cantidad de Luxes 800.
CONCLUSIÓN:
La situación y la forma arquitectónica deben facilitar al usuario la comprensión de los espacios a los que da acceso, Acceso visible e imagen acogedora que invite a entrar

Figura 14. Escala espacial

Fuente: Propia

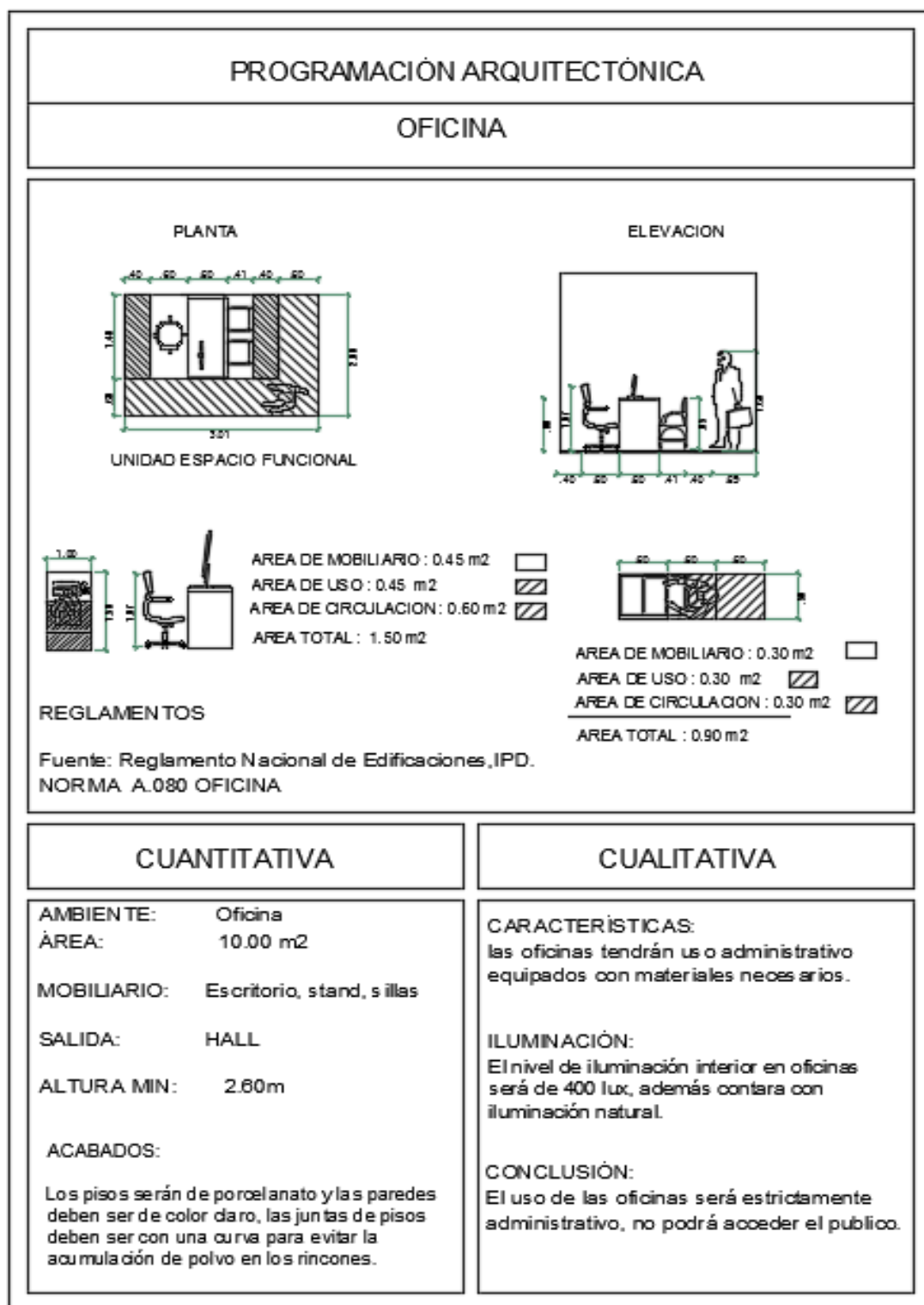


Figura 15. Escala espacial

Fuente: Propia

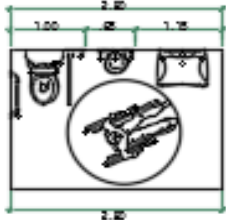
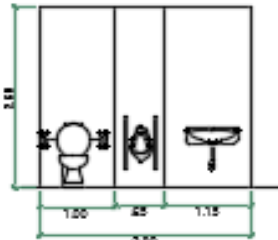
PROGRAMACIÓN ARQUITECTÓNICA	
SS.HH HOMBRES- DISCAPACITADOS	
<p>PLANTA</p>  <p>AREA DE EQUIPO: 1.50 m² AREA DE CIRCULACIÓN: 2.80 m²</p>	<p>ELEVACION</p>  <p>03 UN. 4.3 x 3 =12.9</p>
<p>REGLAMENTOS</p> <p>Fuente: Reglamento Nacional de Edificaciones, IPD. NORMA IS. 010 INSTALACIONES SANITARIAS</p>	
CUANTITATIVA	CUALITATIVA
<p>AMBIENTE: SS.HH</p> <p>ÁREA: 12.90m²</p> <p>MOBILIARIO: Inodoro, lavabo, mingitorio</p> <p>SALIDA: Recepción</p> <p>ALTURA MIN: 2.60m</p> <p>ACABADOS:</p> <p>Los materiales de acabado de los ambientes para servicios sanitarios serán antideslizantes en pisos e impermeables en paredes y de superficie lavable.</p>	<p>CARACTERISTICAS:</p> <p>Los servicios higienicos deben ser revestidos con material impermeable. En el caso del área de ducha, dicho revestimiento será de 1.80 m</p> <p>ILUMINACIÓN:</p> <p>Contar con una buena iluminación general es importante para que el baño resulte cómodo y respire una atmósfera agradable y relajante. Lo más aconsejable y práctico es instalar luminarias empotradas en el techo</p> <p>CONCLUSIÓN:</p> <p>Es recomendable recargar el inodoro en un muro que contenga iluminación y ventilación. No dejar el inodoro de frente a la puerta o al acceso del cuarto de baño</p>

Figura 16. Escala espacial

Fuente: Propia

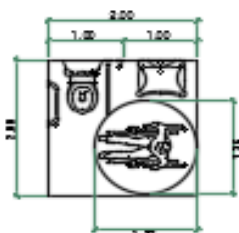
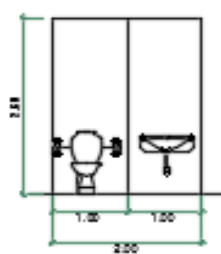
PROGRAMACIÓN ARQUITECTÓNICA	
SS.HH MUJERES- DISCAPACITADOS	
<div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>PLANTA</p>  <p>AREA DE EQUIPO: 1.30 m² AREA DE CIRCULACIÓN: 2.00 m²</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>ELEVACION</p>  <p>03 UNI. 3.3 x 3 = 9.9</p> </div> </div> <p>REGLAMENTOS</p> <p>Fuente: Reglamento Nacional de Edificaciones, IPD. NORMA IS. 010 INSTALACIONES SANITARIAS</p>	
CUANTITATIVA	CUALITATIVA
<p>AMBIENTE: SS.HH</p> <p>ÁREA: 9.90m²</p> <p>MOBILIARIO: Inodoro, lavabo</p> <p>SALIDA: Recepción</p> <p>ALTURA MIN: 2.80m</p> <p>ACABADOS:</p> <p>Los materiales de acabado de los ambientes para servicios sanitarios serán antideslizantes en pisos e impermeables en paredes y de superficie lavable.</p>	<p>CARACTERISTICAS:</p> <p>Los servicios higienicos deben ser revestidos con material impermeable. En el caso del área de ducha, dicho revestimiento será de 1.80 m</p> <p>ILUMINACIÓN:</p> <p>Contar con una buena iluminación general es importante para que el baño resulte cómodo y respire una atmósfera agradable y relajante. Lo más aconsejable y práctico es instalar luminarias empotradas en el techo</p> <p>CONCLUSIÓN:</p> <p>Es recomendable recargar el inodoro en un muro que contenga iluminación y ventilación. No dejar el inodoro de frente a la puerta o al acceso del cuarto de baño</p>

Figura 17. Escala espacial

Fuente: Propia

5.1. Formales



Figura 28. Escala espacial

Fuente: Propia



Figura 29. Escala espacial

Fuente: Propia



Figura 30. Escala espacial

Fuente: Propia



Figura 31. Escala espacial

Fuente: Propia



Figura 32. Escala espacial

Fuente: Propia



Figura 33. Escala espacial

Fuente: Propia



Figura 34. Escala espacial

Fuente: Propia



Figura 35. Escala espacial

Fuente: Propia

5.2. Ambientales

En la propuesta arquitectónica del centro cultural turístico, se tendrá en consideración las condiciones ambientales, debido a que estos factores ambientales son fundamentales para la concepción del diseño del proyecto en el distrito. Se tendrá en consideración los tipos de vientos y la orientación del sol para el buen diseño y distribución de los ambientes.

a) Clima

El distrito de Villa María del Triunfo ubicado en el cono sur de Lima, cuenta con un clima húmedo y cálido, donde se puede aprovechar positivamente para las actividades que el poblador o residente desee realizar durante el año, esto debido a la cercanía de los cerros y la nubosidad. La temperatura del distrito comprende de 21° C, pero en verano puede llegar a 29° C y en invierno a 10° C.

b) Asoleamiento

La propuesta arquitectónica no será afectada por el entorno que lo rodea, debido a la separación que existe entre las edificaciones y el proyecto, a través de las vías que la rodean, adicional a ello, el equipamiento cuenta con retiros en los 4 lados, así evitando las sombras de aquellas edificaciones. El proyecto arquitectónico respetará la orientación del sol de Este a Oeste, aprovechando toda la iluminación natural posible en los espacios los cuales conforman el centro cultural lúdico.

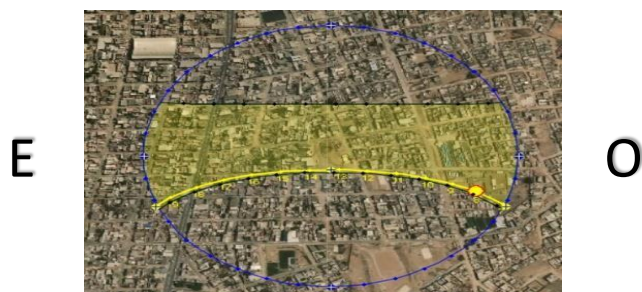


Tabla 11. *Actividades según orientación del sol*

ACTIVIDADES	NORTE	SUR	ESTE	OESTE
	Actividades que no requieren mucha luz solar	Actividades que no requieren mucha luz solar	Actividades que se realizan por las mañanas	Actividades que se realizan por las tardes

Fuente:

Teniendo en consideración los criterios mencionados en la tabla, se obtiene:

- Ambientes con iluminación natural durante el año
- Ventilación natural requerida
- Ambientes cálidos

- Sistema pasivo mediante el sol

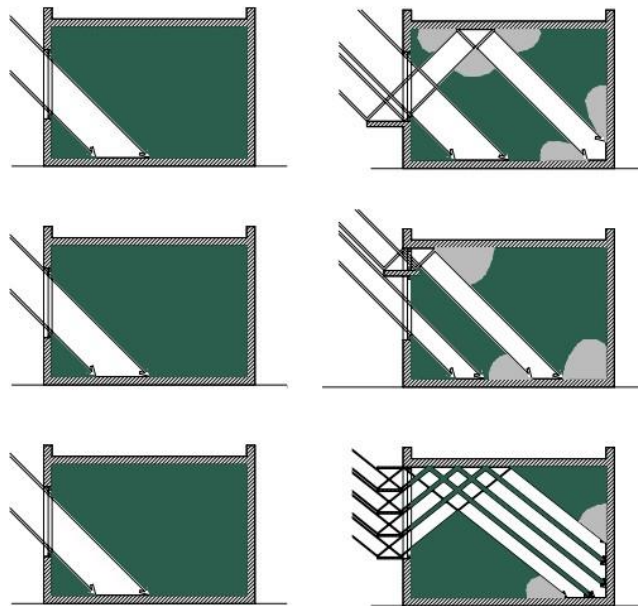


Figura 36. Iluminación

natural Fuente: Propia

c) Vientos

Los vientos que atraviesan el distrito son de Suroeste a Noreste, las cuales serán aprovechados óptimamente a través de la posición de cada ambiente para generar una buena ventilación natural en todo el equipamiento, así evitando el uso de equipos de ventilación. Existen diferentes maneras de aprovechar los vientos, esto depende de la posición del equipamiento, generando una entrada y salida para la circulación fluida.

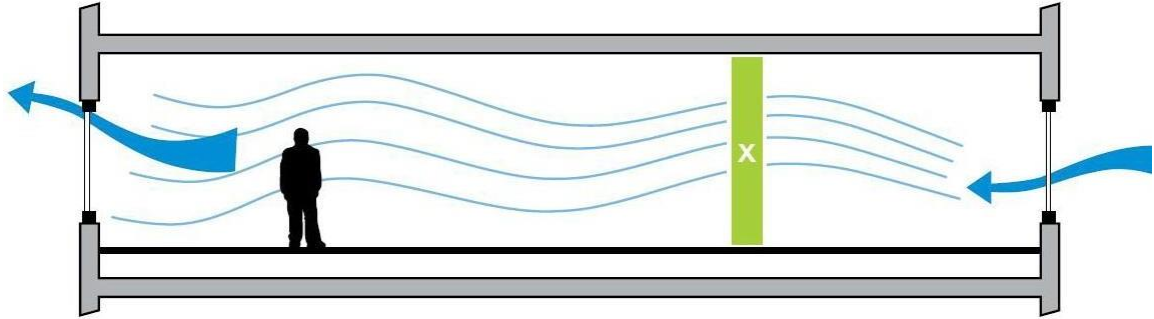


Figura 37. Ventilación

cruzada Fuente: Propia

Efecto Venturi: Al estrecharse el pasadizo entre los dos edificios provoca una aceleración del flujo del viento

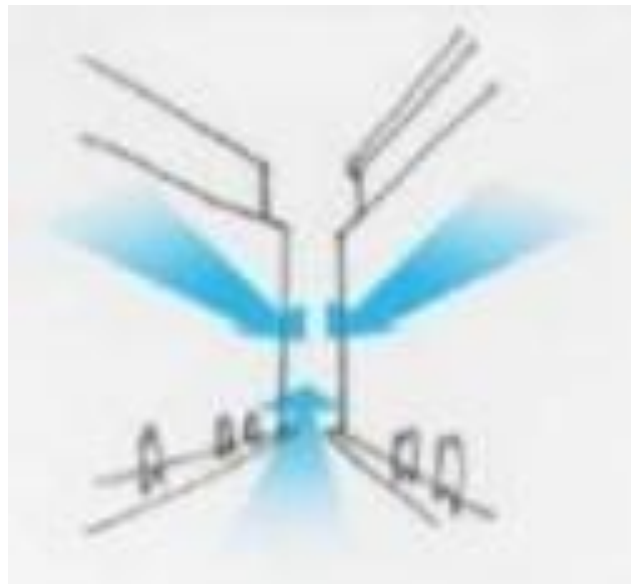


Figura 38. Efecto Venturi

Fuente: Propia

Efecto Piloto: Es guiado por los pilotes, luego vuelve a salir por debajo haciendo que el viento rodee el obstáculo.



Figura 39. Efecto Piloto

Fuente: Propia

Efecto Rodillo: esta impacta en la fachada expuesta del edificio, repercute en la parte descendiente del flujo que organiza en rodillo remolinante de eje horizontal.



Figura 40. Efecto Rodillo

Fuente: Propia

Se reitera la gran importancia de una buena ventilación dentro de los ambientes del equipamiento para contrarrestar el calentamiento y el bochorno de la cantidad de visitantes que se va albergar en las instalaciones, las cuales tendrán como finalidad garantizar la comodidad y la calidad en todos los ambientes de la propuesta arquitectónica.

5.3. Tecnológicos

La implementación de nuevas tecnologías en el proyecto permite que la ejecución del equipamiento sea de forma eficiente y eficaz, es decir, la tecnología ayuda a optimizar la construcción y contribuir con el diseño deseado para el confort del usuario, es por ello que se pretende utilizar los siguientes:

- ✓ Muro cortina

Es una envolvente externa auto portante conformado por elementos lineales, unidos entre sí y fijados o anclados a la estructura principal de la edificación dando un aspecto de modernidad al entorno.



Fuente: sh.cdn.archdaily.net/uploads/product_file/file/2394/Glasstech_MurosCortina.pdf

5.4. Sostenibilidad y sustentabilidad

Durante estos últimos años se ha considerado el diseño sostenible como una pieza fundamental para plantear soluciones, reducir recursos, el objetivo principal del ecodiseño es lograr reducir el impacto del medio ambiente, es por ello que se pretende usar el siguiente:

- ✓ Techo verde



Fuente: <https://ecoinventos.com/tejados-verdes/>

- ✓ Madera



Fuente: https://www.freepik.es/fotos-premium/fondo-textura-madera-pintada-colores_2458503.htm

- ✓ Terraza con sol y sombra de madera



Fuente: <https://www.decomaderas.pe/servicios/techos-sol-y-sombra/>

- ✓ Implementación de plantas trepadoras en terrazas de madera



Fuente: <https://www.decomaderas.pe/servicios/techos-sol-y-sombra/>

5.5. Estructurales

El sistema constructivo que se empleará en el centro cultural lúdico tendrá que cumplir con los requisitos básicos, fáciles de limpiar, materiales resistentes y de alta calidad, de fácil mantenimiento.

✓ Sistema aporticado

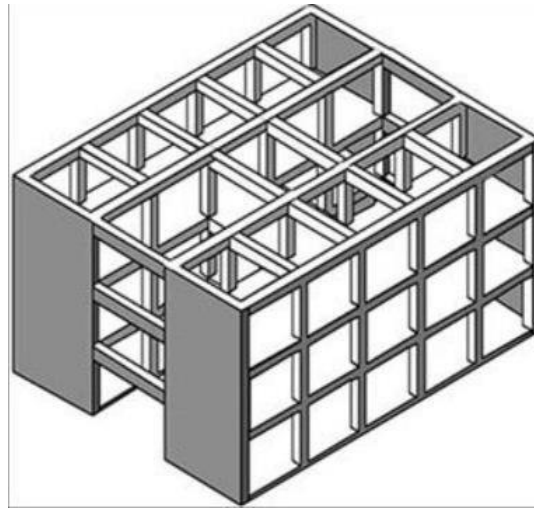
El sistema aporticado se implementó para la estructura en general, zapatas, vigas y losa, ya que, el conjunto de vigas y columnas unidas entre sí, generan nodos rígidos lo cual permite que las cargas axiales se distribuyan uniformemente hacia las columnas, dando rigidez y facilidad de diseño en los interiores, características:

- ✓ Resistencia y durabilidad
- ✓ Transfiere las cargas axiales hacia las columnas
- ✓ Libre diseño de espacios
- ✓ Resistente a cargas horizontales y verticales
- ✓ Materiales fáciles de conseguir

✓ Poco mantenimiento



Fuente:
<http://sistemaaporticado.blogspot.com/>

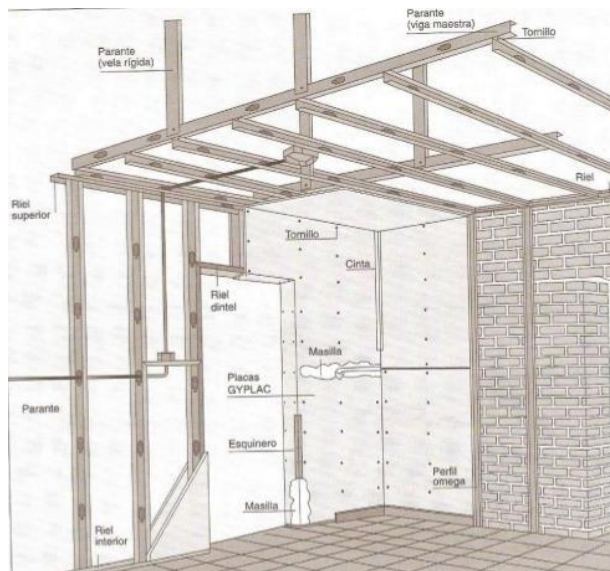


Fuente: <http://sistemaaporticado.blogspot.com/>

✓ Sistema constructivo drywall

Se propone sistema drywall para los muros curvos, ya que, reduce costos, es fácil de instalar y de fácil mantenimiento.

El drywall es un sistema constructivo, conformado por una estructura interna de acero galvanizado para tener una mayor estabilidad y resistencia. Además, para mejorar el acabado se aplica masilla plástica para darle una apariencia más lisa.



- ✓ Cobertura metálica

La cobertura metálica mayormente es utilizada para grandes luces, sus componentes principales son los tijerales, viguetas.

El proyecto de centro cultural adoptara la estructura metálica con soporte de la cubierta para el bloque de auditorio ya que, se genera una doble altura y por la gran luz que posee, teniendo las siguientes características:

- ✓ Cubre grandes luces
- ✓ Fácil de montar
- ✓ Seguro en caso de sismos
- ✓ Material de alta resistencia



Fuente: metalestructuras.com.pe

6. DESCRIPCION DEL PROYECTO ARQUITECTÓNICO

6.1 Memoria descriptiva de arquitectura

PROYECTO: CENTRO CULTURAL LÚDICO EN EL SECTOR 6 JOSÉ GÁLVEZ DEL DISTRITO DE VILLA MARÍA DEL TRIUNFO.

UBICACIÓN: ENTRE JR. AYACUCHO CON JR. NAZCA Y JR. CHINCHA CON JR. IQUITOS

1. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

1.1. Aspectos generales

✓ Ubicación

El proyecto Centro Cultural Lúdico se localiza en el departamento de Lima, provincia de Lima, en el distrito de Villa María del Triunfo, sector 6 José Gálvez, entre el Jr. Ayacucho con Jr. Nazca y Jr. Chíncha con Jr. Iquitos.

Dirección : Entre el Jr. Ayacucho con Jr. Nazca y Jr. Chíncha con Jr. Iquitos

Distrito : Villa María del Triunfo

Provincia : Lima

Departamento : Lima

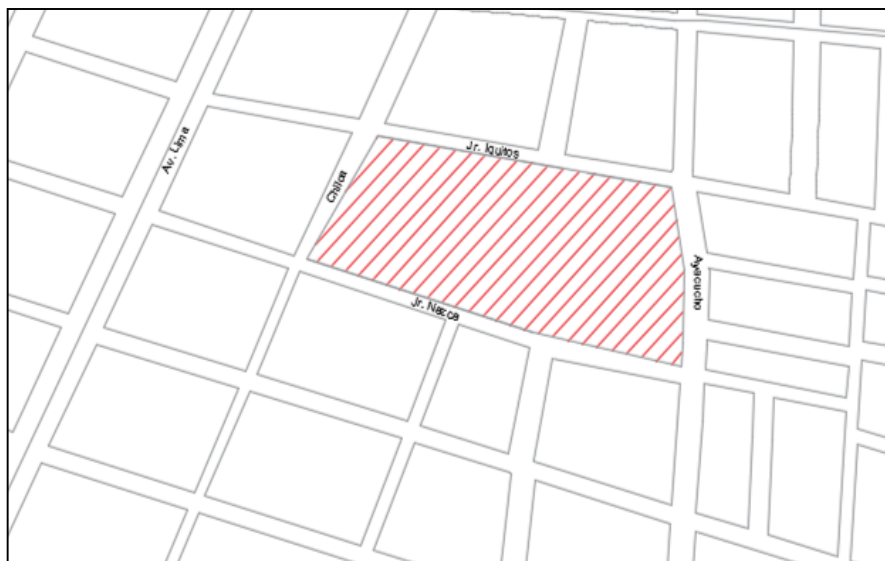


Figura 1. Terreno José Gálvez

Fuente: Elaboración propia

✓ **Ubicación específica**

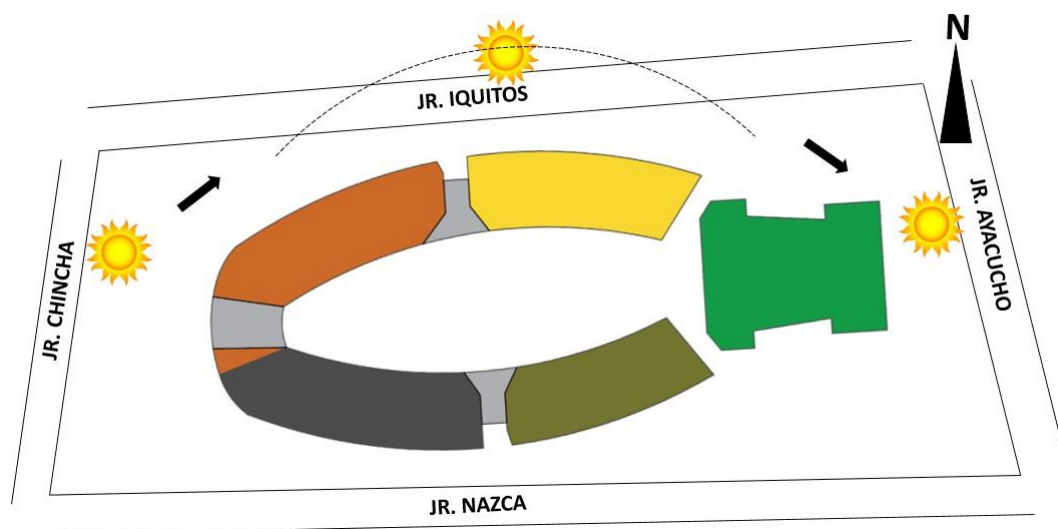
El tipo de uso de suelo de dicho terreno es OU (otros usos), presenta una forma irregular, comprende una extensión de once mil cuatrocientos metros cuadrados (11773.33 m²), encerrado en un perímetro de 491.94 ml, con los siguientes linderos:

Este	:	Con Jr. Chirca 58.93 ml.
Oeste	:	Con Jr. Ayacucho 78.21 ml.
Norte	:	Con Jr. Iquitos 159.18 ml
Sur	:	Con Av. Nazca 195.02 ml.

1.2. Asolamiento

Con respecto a la orientación solar de la propuesta arquitectónica se tiene lo siguiente:

La orientación del sol se muestra de Este a Oeste por el Jr. Chíncha y se oculta por el Jr. Ayacucho, por ello, considerando estos aspectos se propuso la siguiente zonificación de ambientes.



1.3. Topografía del terreno

El terreno está ubicado en una zona de pendiente baja aproximadamente de 1.25%, ya que, está situada en las zonas planas del distrito.

1.4. Accesos

1.5.

Las vías más importantes que dan acceso hacia el Centro Cultural Lúdico son las siguientes:

❖ Vías Principales

- Av. Lima
- Av. Ferrocarril

❖ **Vías secundarias**

- Jr. Ayacucho
- Jr. Nazca
- Jr. Chíncha
- Jr. Iquitos
-

1.6. Análisis del entorno

❖ **Mediato**

El entorno del terreno propuesto en el distrito de Villa María del Triunfo tiene como entorno mediato a un colegio emblemático, colegios estatales y particulares de inicial, primaria y secundaria, un hospital, un mercado, con mayor porcentaje de viviendas de densidad media, viviendas comercio y espacios públicos en mal estado, tales como, parques y áreas verdes.

❖ **Inmediato**

El terreno propuesto para el Centro Cultural Lúdico es: actualmente como otros usos (OU) tiene conexiones a vías principales como la Av. Lima y la Av. Ferrocarril, la cual beneficia para el transporte de los usuarios hacia el equipamiento.

1.7. Infraestructura de servicio

❖ **Sistema de agua potable**

El terreno actualmente cuenta con una infraestructura existente de agua potable suministrada por la empresa SEDAPAL que es la encargada de abastecer a cada uno de los predios de dicho sector, desde la tubería del exterior de las viviendas hasta Las cisternas de agua del interior de las viviendas a través de bombas hacia el tanque elevado encargándose de la distribución, y en las periferias los camiones cisterna se encargan de la distribución por zonas.

❖ **Sistema de red de alcantarillado**

El terreno cuenta con infraestructura existente de redes de alcantarillado, ya que, donde se ubica el terreno propuesto es zona urbana y se encuentra cerca de una de las principales avenidas del sector (Av. Lima).

❖ **Sistema de electrificación**

Existen redes eléctricas conectadas al sistema público y el encargado de brindar dicho servicio es la empresa LUZ DEL SUR, así mismo la mayoría de los predios cuentan con alumbrado.

1.8. Capacidad

La capacidad máxima del centro cultural lúdico es de 2384 personas.

1.9. Características funcionales

El presente proyecto está conformado por un sótano y 3 pisos, las cuales se dividen en las 5 zonas siguientes:

- ❖ Zona de acogida
- ❖ Zona administrativa
- ❖ Zona especializada
 - Zona cultural
 - Zona educativa
 - Zona de aprendizaje social
- ❖ Zonas complementarias
- ❖ Zonas de servicios generales

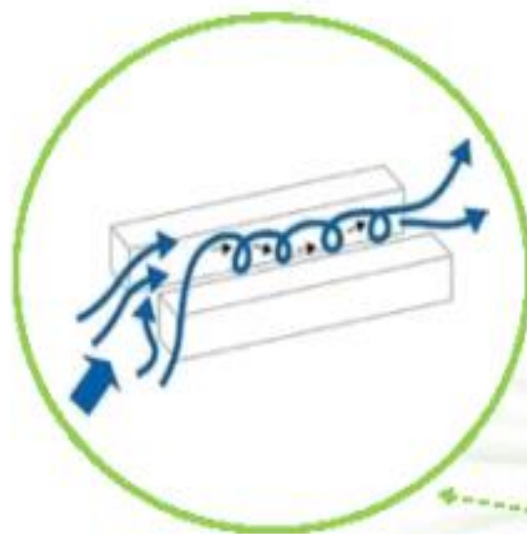
Además, cuenta con 3 ingresos: El ingreso principal peatonal es por el Jr. Chincha, uno de los ingresos secundarios peatonal se ubica por el Jr. Iquitos, y por el Jr. Nazca se ubica otro ingreso secundario peatonal, así como el ingreso vehicular hacia el sótano a través de una rampa.

CONCEPTUALIZACIÓN DEL OBJETO URBANO ARQUITECTÓNICO

Esquema conceptual

El concepto del proyecto se basa en la situación actual del lugar de intervención, donde a través de los años se ha perdido conexión con el entorno urbano y se a creado un aislamiento del sector, generando la perdida de conectividad y articulación entre sectores aledaños. Entonces el proyecto es un reflejo de la intención de encajar nuevamente en el eje urbano.

Esto fue el punto de partida para el diseño de un Centro Cultural Lúdico, tomando como idea 'la articulación' que requiere el distrito, se adoptó una serie de características tales como, acceso hacia un gran eje central, accesos definidos y abiertos al usuario, rampas como medio de circulación universal, niveles de piso para generar una circulación definida, llegadas a diferentes plataformas, plazas donde realicen actividades culturales, espacios de recreación lúdico y áreas de descanso, muros curvados para generar la sensación de espacios abiertos y dinámicos. Así mismo, la utilización de diferentes texturas de pisos y fachadas agradables a la vista del usuario y aludiendo a lo lúdico del proyecto.



La **ARTICULACIÓN** es la geometría de la forma y el espacio

Cada parte se une con la totalidad del trabajo por medio de una articulación de tal manera que las partes unidas se combinan en estilos que van desde una unión excepcionalmente distinta a la opuesta a una alta articulación: fluidez y continuidad de unión.



El concepto de **ACCESIBILIDAD UNIVERSAL** va más allá de la eliminación de barreras arquitectónicas, extendiéndose a todo tipo de espacios, productos y servicios, con la finalidad de garantizar el principio de igualdad de oportunidades, beneficiando, a la vez, al conjunto de la ciudadanía.



Este sitio de **FLUJO** arquitectónico se integra a la ciudad en su sentido más dinámico e innovador. De tal modo que fue diseñado para cumplir dicha función.

Hablar de **FORMA** y arquitectura parece tan obvio que se hace difícil incluso justificarlo: todo en arquitectura es forma o acaba tomando una forma y los argumentos entorno a ella no parecen agotarse.

FORMA ARQUITECTÓNICA



Idea rectora y partido arquitectónico

Se tiene como idea rectora la adaptación del entorno urbano como eje dinamizador para la integración de cuatro factores fundamentales: inclusión social, sostenibilidad, integración cultural e imagen urbana.

Así mismo, el objetivo que se plantea es reactivar el sector y mitigar las carencias de espacios públicos, la falta de espacios para actividades culturales y la falta de espacios de calidad.

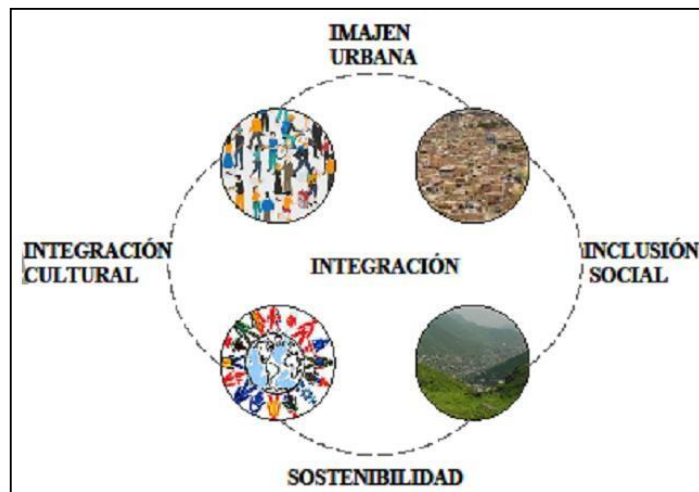


Figura 9. Idea rectora

Fuente: Elaboración propia

CRITERIOS DE DISEÑO

El presente diseño arquitectónico de la propuesta tiene como finalidad generar en el usuario un sentido de pertenencia y respeto hacia el espacio público, además se tomó en cuenta consideraciones del entorno urbano, con el fin de preservar un lenguaje arquitectónico armónico, respetuoso y de confort.

Por otro lado, la organización de ambientes del proyecto, la zonificación, el área de los ambientes, los materiales constructivos y el sistema estructural empleados han sido diseñados para optimizar y garantizar la función, calidad, estética, seguridad y confort del usuario. Así mismo se respeta y se rige de las normativas brindadas por el Reglamento Nacional de Edificaciones, donde se establecen los requerimientos mínimos a considerar en los ambientes destinados para el uso cultural.

Por otro lado, basado en el concepto por el cual se rige el proyecto y teniendo en cuenta el entorno donde se ubica, se plantea los siguientes criterios de diseño:

- ❖ Eje central
- ❖ Accesibilidad espacial
- ❖ Accesibilidad universal
- ❖ Ingresos definidos
- ❖ Espacios abiertos
- ❖ Orientación del proyecto
- ❖ Ventilación natural
- ❖ Iluminación natural
- ❖ Contraste
- ❖ Juego de textural en piso y fachadas
- ❖ Arborización adaptable al entorno
- ❖ Implementación de gama de colores lúdicos

2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

El proyecto se propone sobre un terreno de 11400 M2 donde contara de una edificación compuesta por un sótano, administración, talleres culturales, talleres educativos, talleres sociales, auditorio, sala de exposición, tópico, biblioteca, restaurante. Asimismo, la infraestructura proyectada comprende las siguientes características:

❖ SÓTANO

Se desarrolla la zona de estacionamiento con una capacidad de 59 automóviles y con 3 estacionamientos para discapacitados, asimismo cuenta con 2 escaleras de evacuación y 2 ascensores las cuales llegan hasta el tercer nivel. Con respecto al ingreso vehicular del estacionamiento, cuenta con una caseta de control, en la zona de servicios generales se desarrolla el cuarto de basura, almacén general, cuarto de bombas, cisterna contra incendios, cisterna de uso diario, subestación eléctrica, grupo electrógeno, cuarto de tableros, depósito, almacén de limpieza y una escalera y 1 ascensor de servicio que sube hasta el tercer nivel.

❖ PRIMER NIVEL

Se desarrolla un área de acogida en el ingreso principal donde se encuentra módulos culturales y da paso a un gran espacio central donde se planteó un anfiteatro al aire libre, además el mismo espacio central se articula a patios secundarios donde se desarrollan actividades de recreación y descanso, con respecto a la zona administrativa se tiene un ingreso hacia un hall y recepción que esta próximo al tópico, luego se accede a un corredor interno donde se encuentran los departamentos administrativos, dirección general, sala de reuniones, servicios higiénicos, kitchenette, cuarto de limpieza y deposito. Además, paralelo a la zona administrativa se encuentra una sala de estar para docentes y

la sala de reuniones.

Por otro lado, se encuentra un bloque de talleres conformado por un hall y recepción, cuatro talleres culturales, zona de mesas de descanso, servicios higiénicos y un depósito. Pasando al siguiente bloque donde se puede encontrar la biblioteca, y dentro de ella se encuentra un hall, recepción, un área de préstamos y devoluciones, un depósito de libro, mediateca, zona de lectura general, zona virtual y servicios higiénicos, sala de lectura para niños con servicios higiénicos.

Además, se encuentra el bloque de restaurante conformado por un área de mesas con sus respectivos servicios higiénicos, caja, seguido de una cocina con conexión a una antecámara, almacén de productos, servicios higiénicos para el personal, cuarto de basura y un patio de maniobra.

Finalmente, se desarrolla el bloque de auditorio la cual está conformada por una zona de boletería, para luego pasar a la zona de foyer donde se encuentra la confitería y su almacén de alimentos, un cuarto de limpieza y los servicios higiénicos, luego se accede a la zona de butacas, escenario y en la parte posterior están los camerinos, depósito de vestidos, sala de estar, sala de ensayo y depósito de traje.

❖ **SEGUNDO NIVEL**

Se desarrolla un área de talleres educativos conformado por un hall y recepción de llegada, 9 talleres, servicios higiénicos, depósito, zona de mesas de descanso, un cafetín con cocina y depósito de alimentos. Seguido del área de biblioteca donde se encuentra un segundo nivel de zona de lectura, hemeroteca y zona de lectura al aire libre.

Además, se muestra un segundo nivel del restaurante donde se encuentra área de mesas, caja, cuarto de limpieza y servicios higiénicos. Finalmente encontramos el segundo nivel del auditorio la cual está

conformado por un foyer, confitería con almacén de alimentos, cuarto de limpieza, servicios higiénicos, sala de proyección y la zona de mezanine.

❖ **TERCER NIVEL**

Se desarrolla un área de talleres culturales y sociales conformados por un hall y recepción de llegada, 9 talleres, servicios higiénicos, deposito, zona de mesas de descanso, un cafetín con cocina y depósito de alimentos. Seguido de una sala polivalente, sala de exposición, sala de exposición permanente y 2 galerías de arte. Finalmente encontramos el área de gym conformada por una zona de informes, servicios higiénicos con vestidores, zona de máquinas, zona de mancuernas, zona de trotadoras, zona de aeróbicos, depósito y cuarto de limpieza.

❖ **AZOTEA**

Se desarrolla un área de juegos lúdicos conformados por rampas de acceso universal, techos verdes, juegos para jóvenes, recreación y descanso.

❖ **TECHO**

Se desarrolla un juego de desniveles en los techos para generar recorridos lúdicos para los usuarios.

2.1. Zonificación

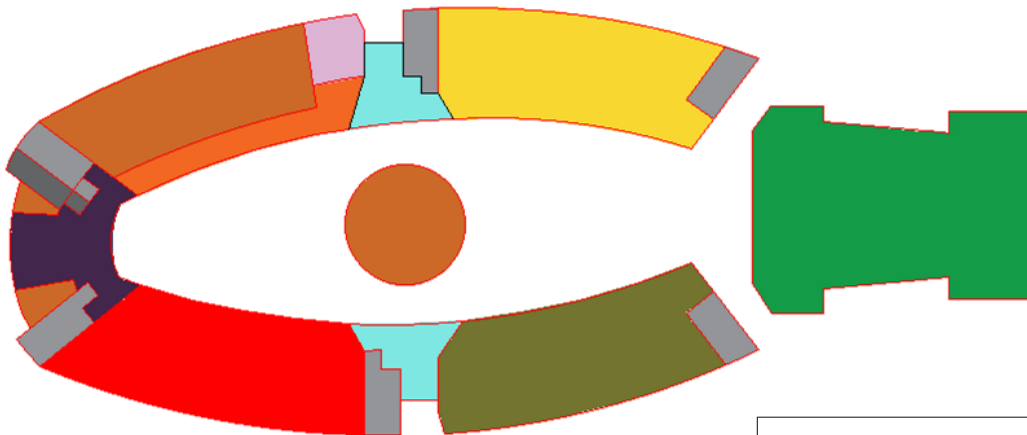
SÓTANO



LEYENDA

- ZONA SERVICIOS GENERALES
- ESTACIONAMIENTOS
- ESCALERA
- ESCALERA SERVICIO
- CIRCULACIÓN

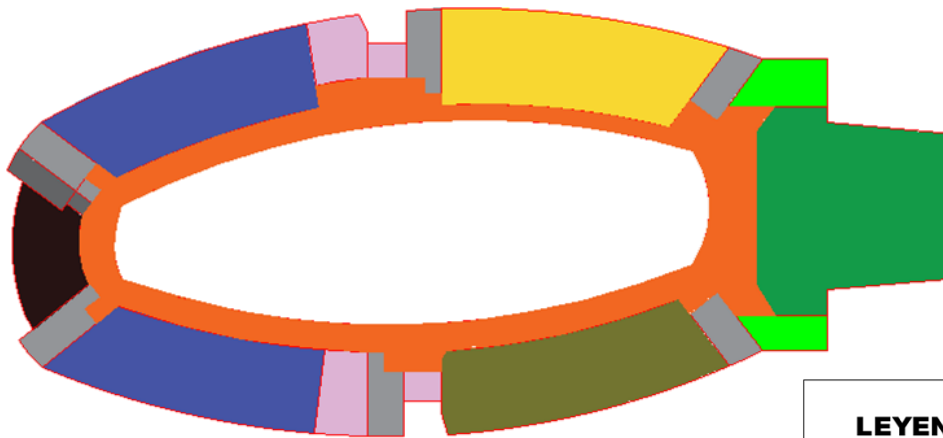
PRIMER NIVEL



LEYENDA

- AUDITORIO
- BIBLIOTECA
- RESTAURANTE
- ADMINISTRACIÓN
- TALLERES CULTURALES
- SS.HH
- ZONA DE ACOGIDA
- INGRESO SECUNDARIO
- ESCALERA
- ESCALERA SERVICIO
- CIRCULACIÓN

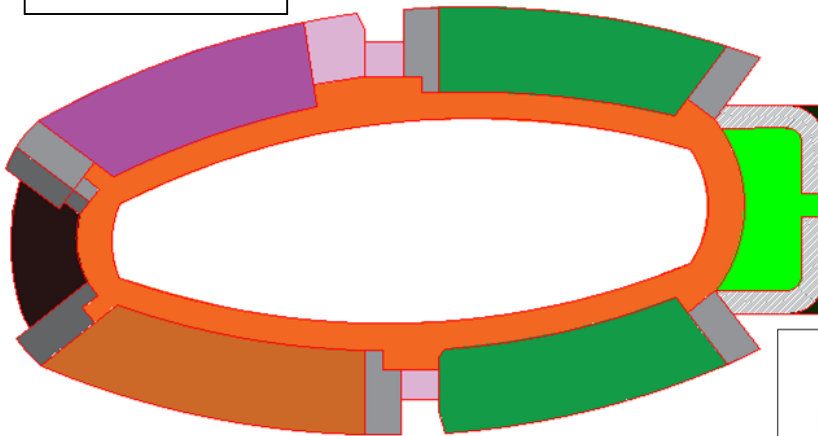
SEGUNDO NIVEL



LEYENDA

- AUDITORIO
- BIBLIOTECA
- RESTAURANTE
- TALLERES EDUCATIVOS
- CAFETIN
- ZONA DE TERRAZAS
- DEPOSITO
- SS.HH
- ESCALERA
- ESCALERA SERVICIO
- CIRCULACIÓN

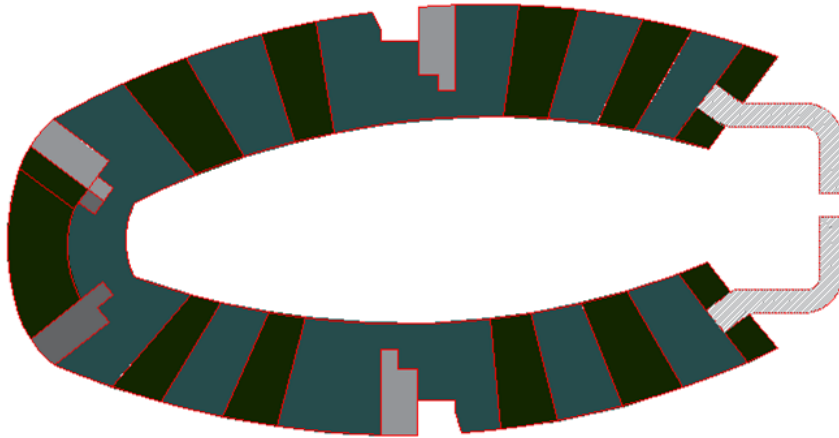
TERCE NIVEL



LEYENDA

- TALLERES SOCIALES
- TALLERES CULTURALES
- SALAS DE EXPOSICIÓN
- GYM
- CAFETIN
- ZONA DE TERRAZAS
- RAMPA PEATONAL
- DEPOSITO
- SS.HH
- ESCALERA
- ESCALERA SERVICIO
- CIRCULACIÓN

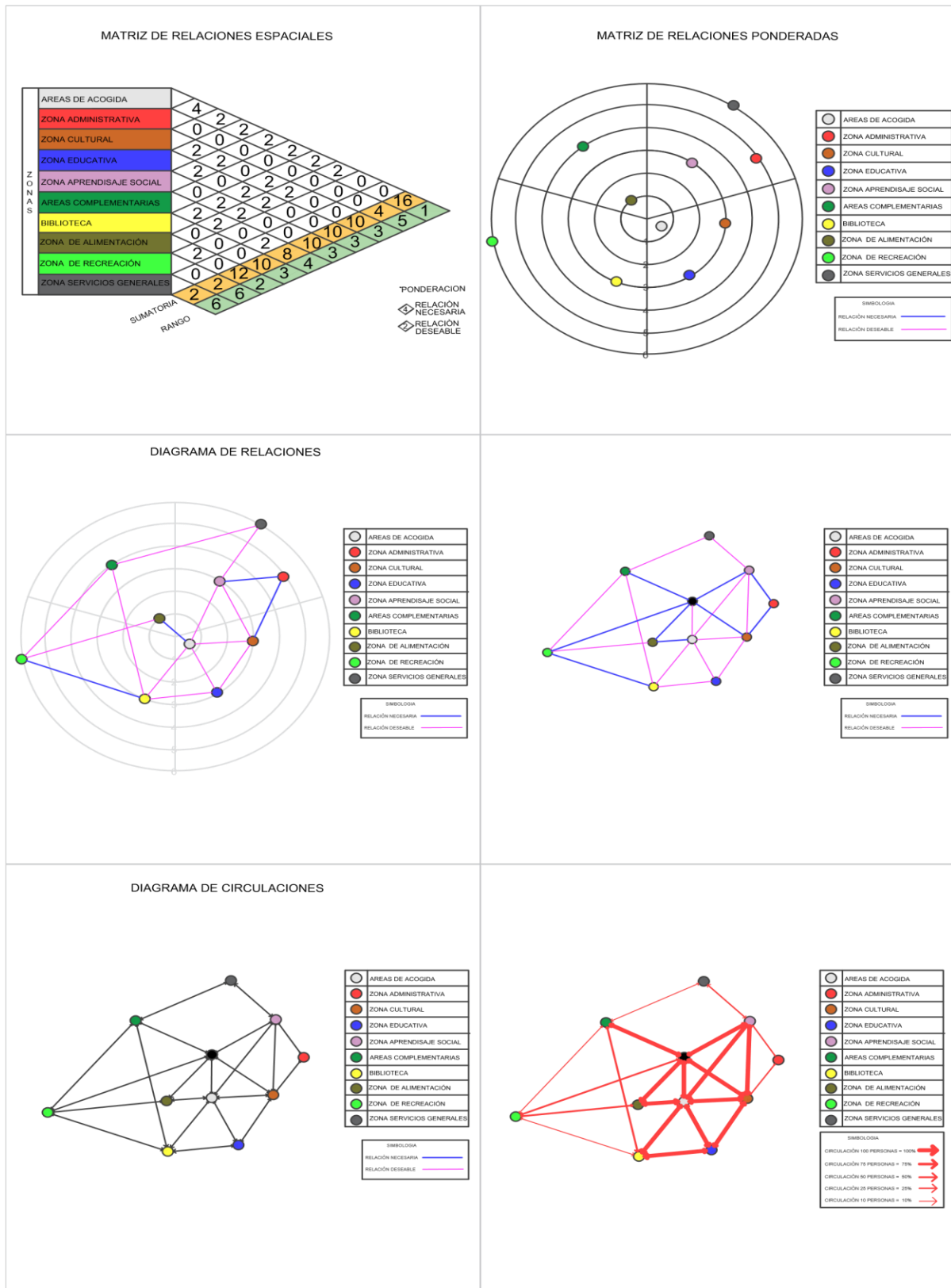
AZOTEA



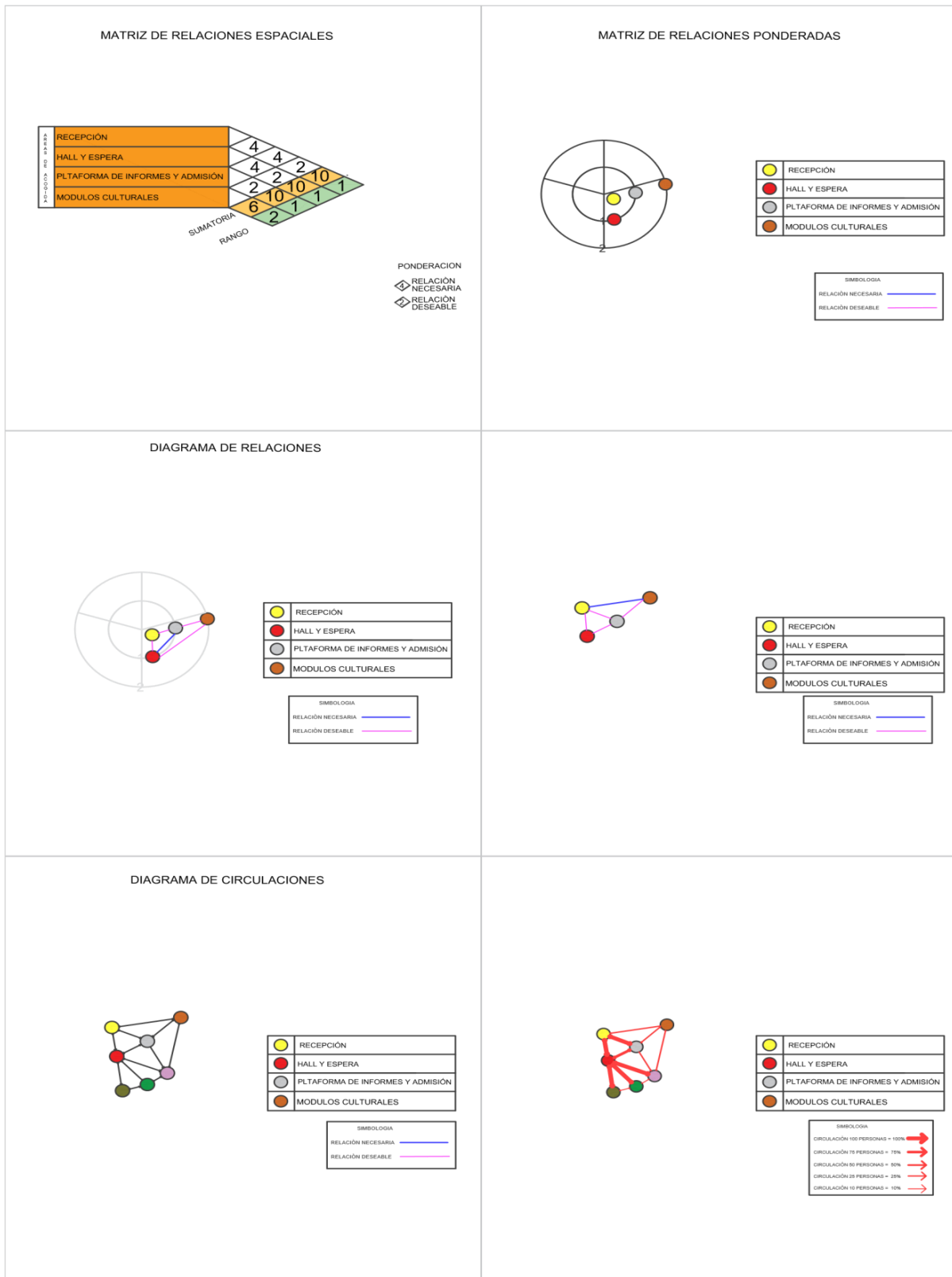
LEYENDA

- RAMPA PEATONAL
- TECHO VERDE
- ZONA DE TERRAZA LUDICA
- ESCALERA

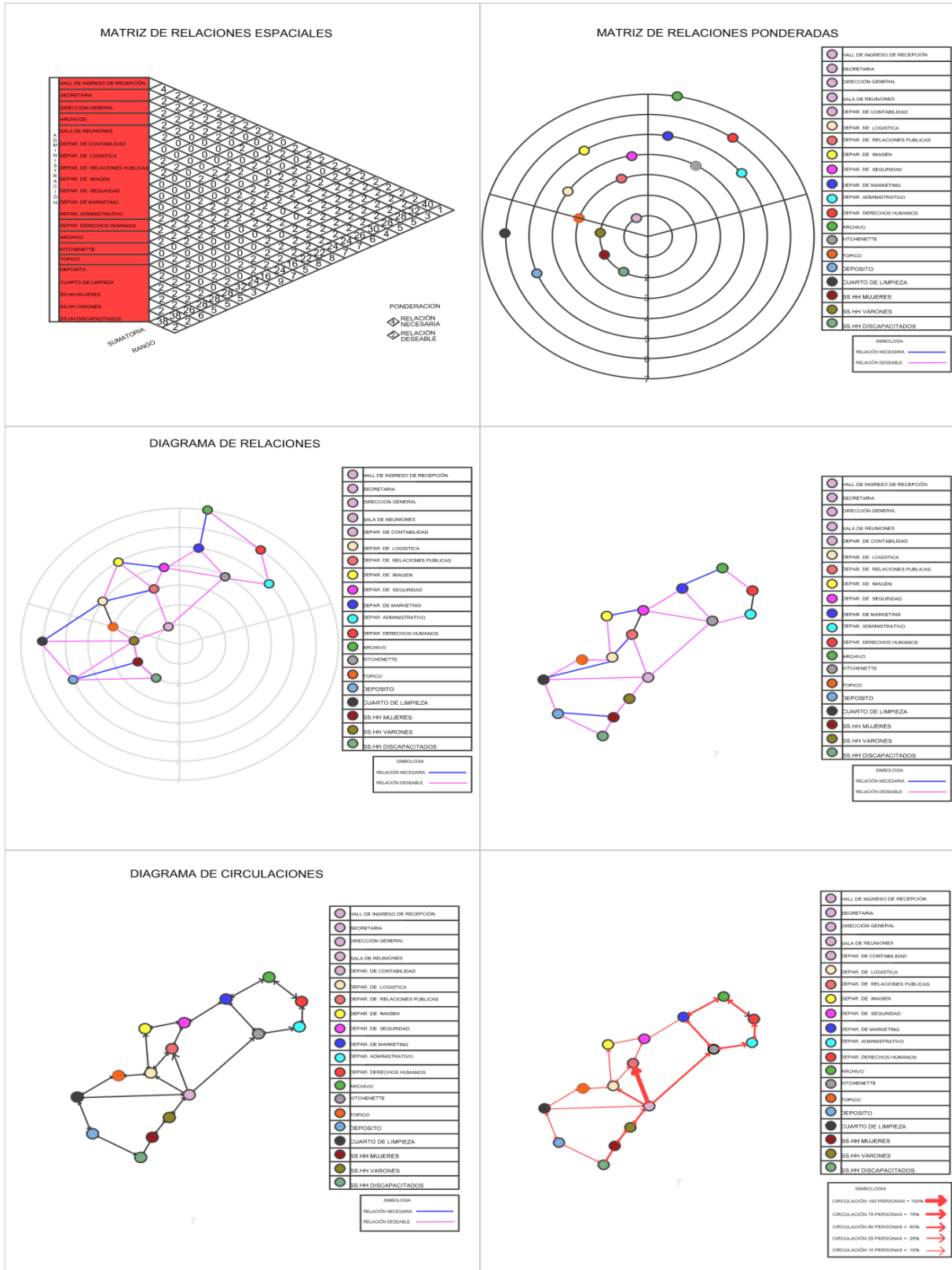
1.1. Matriz espacio funcional



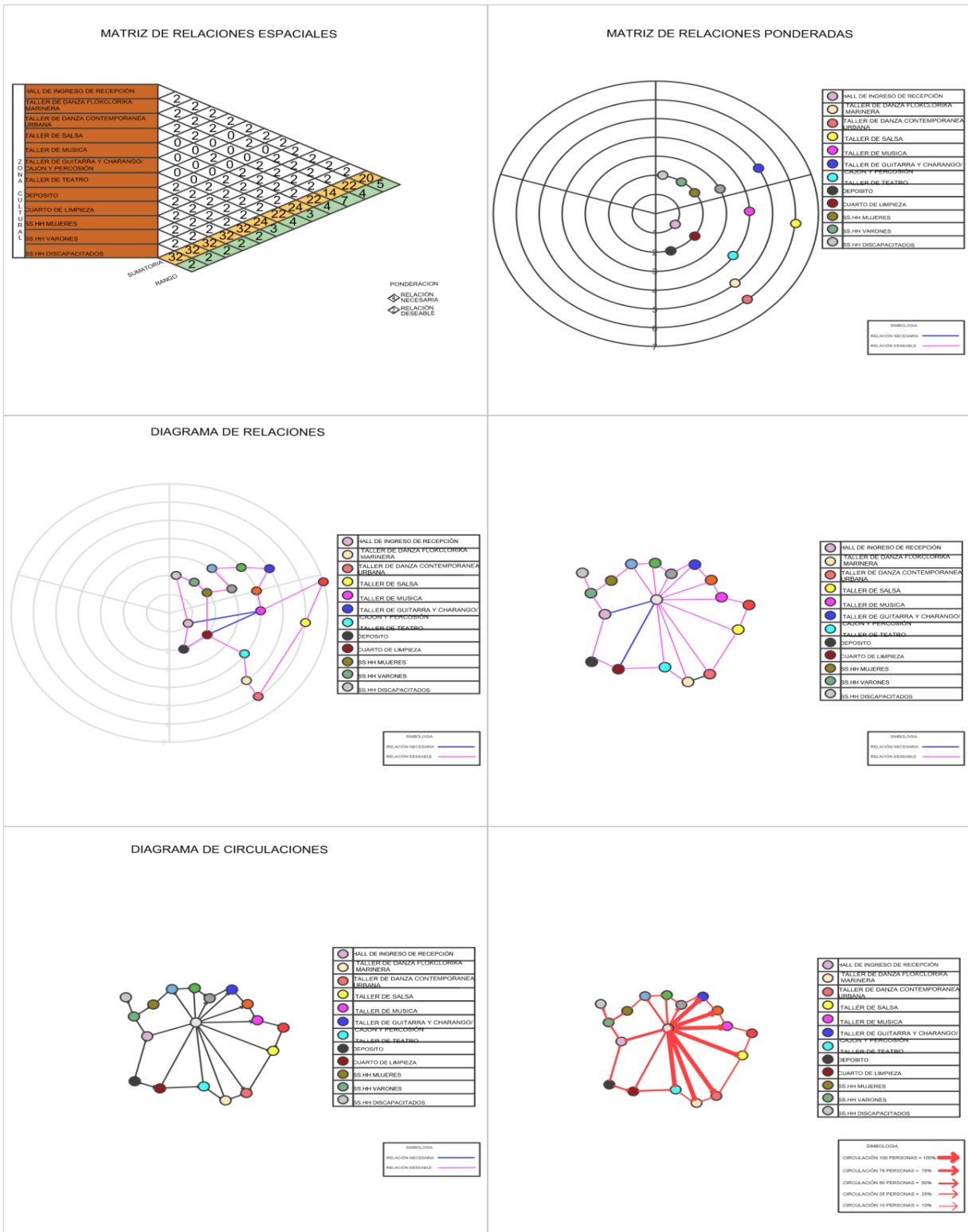
❖ Matriz de relaciones de zona de acogida



❖ Matriz de relaciones de zona de administración

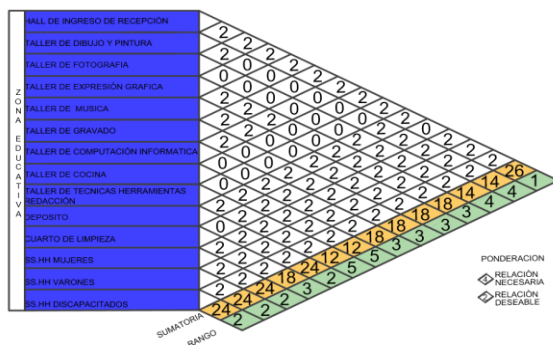


- **Matriz de relaciones de zona especializada**
- **Zona cultural**



○ Zona educativa

MATRIZ DE RELACIONES ESPACIALES



MATRIZ DE RELACIONES PONDERADAS

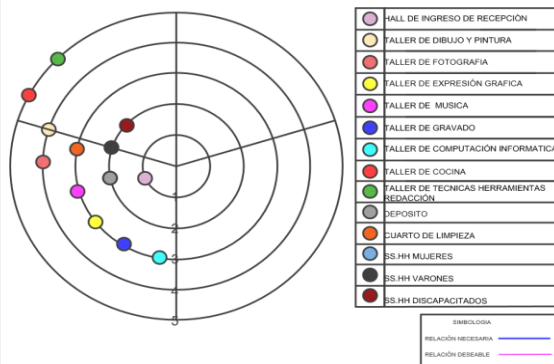


DIAGRAMA DE RELACIONES

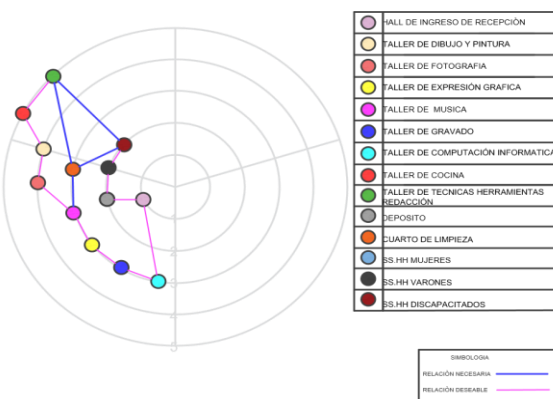
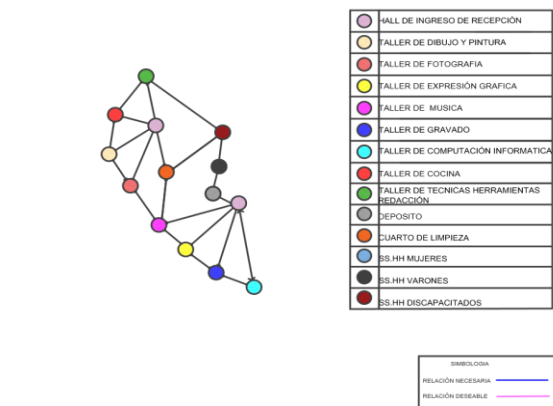
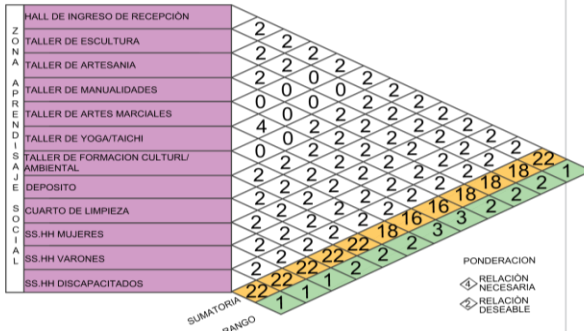


DIAGRAMA DE CIRCULACIONES



C

MATRIZ DE RELACIONES ESPACIALES



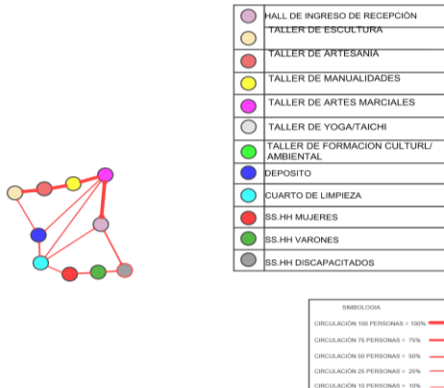
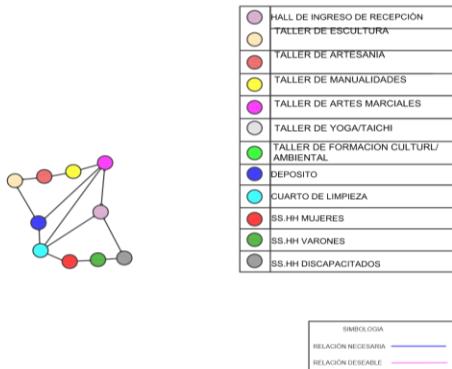
MATRIZ DE RELACIONES PONDERADAS



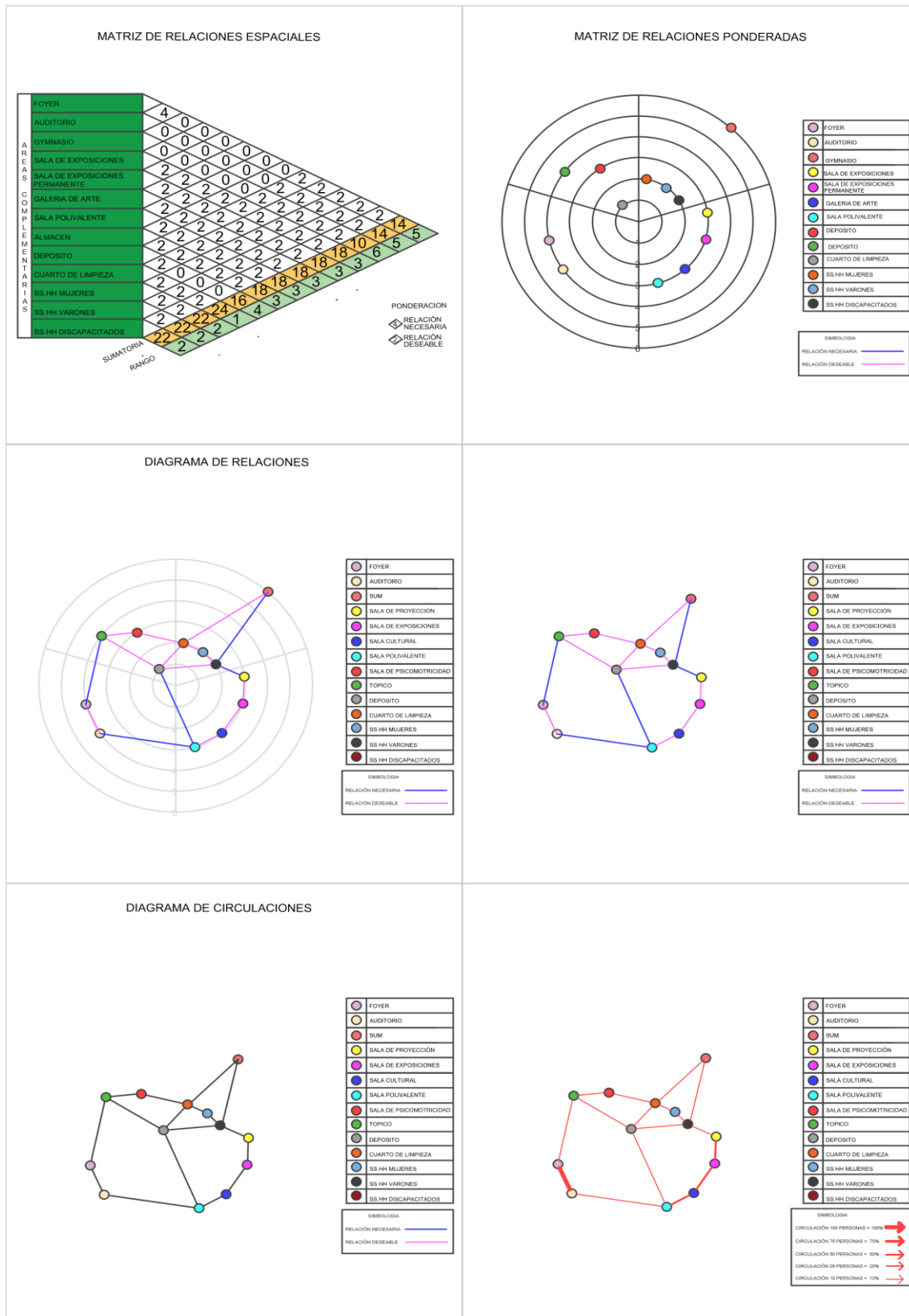
DIAGRAMA DE RELACIONES



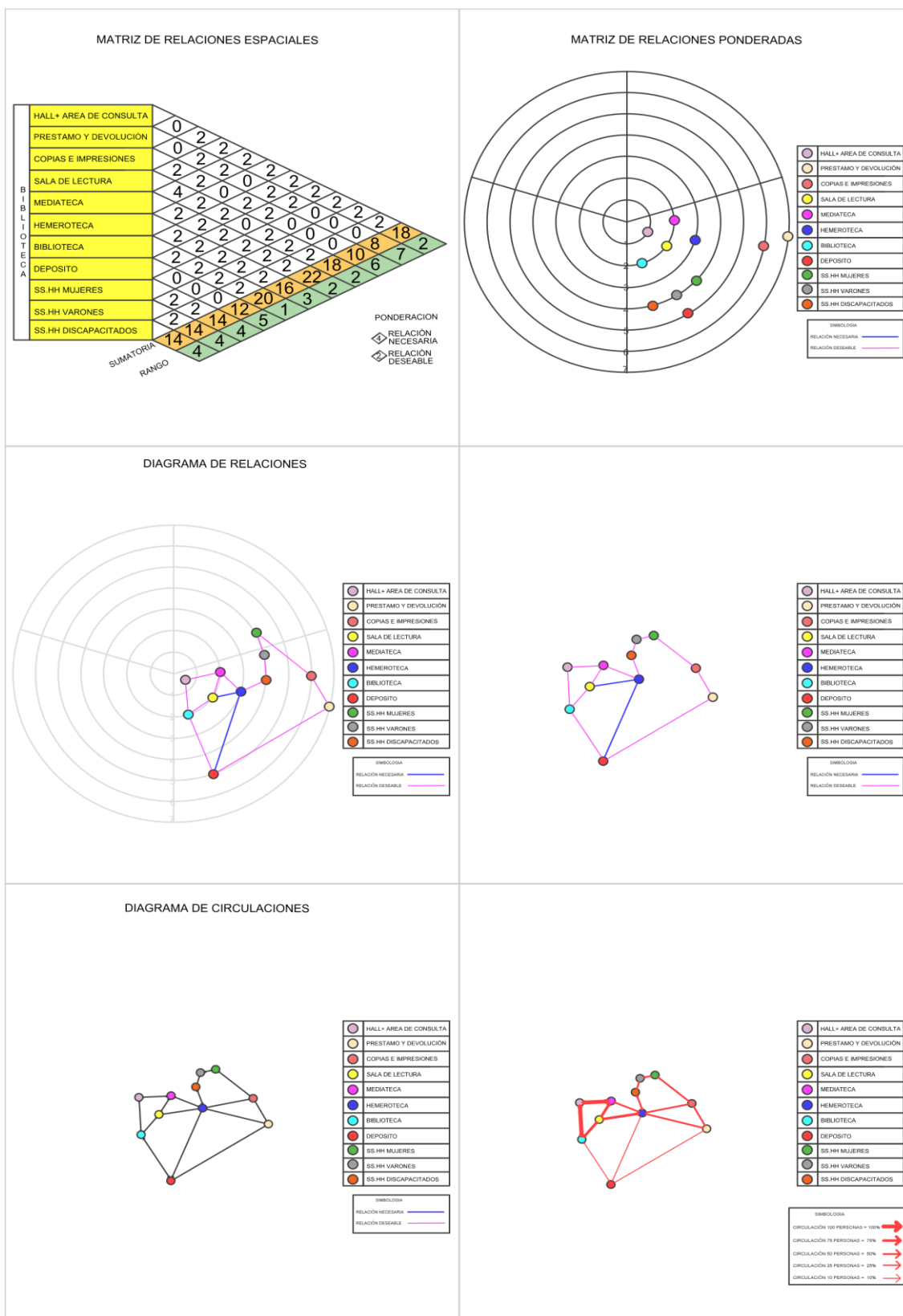
DIAGRAMA DE CIRCULACIONES



❖ Matriz de relaciones de zonas complementarias

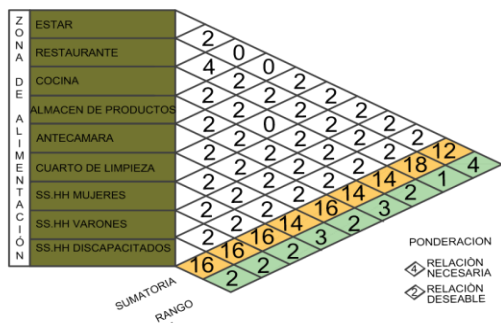


Biblioteca



○ Restaurante

MATRIZ DE RELACIONES ESPACIALES



MATRIZ DE RELACIONES PONDERADAS

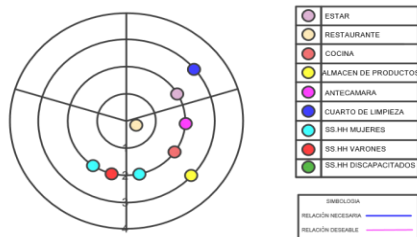


DIAGRAMA DE RELACIONES

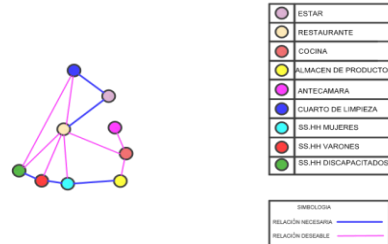
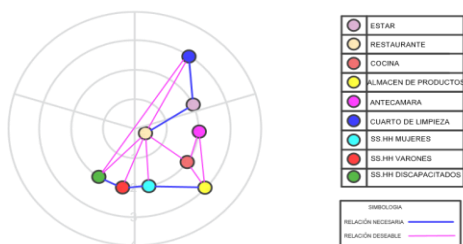
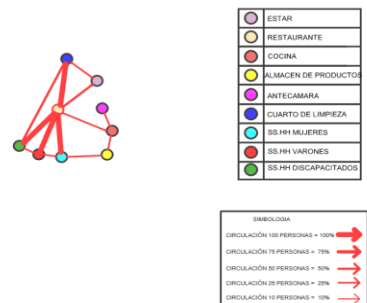
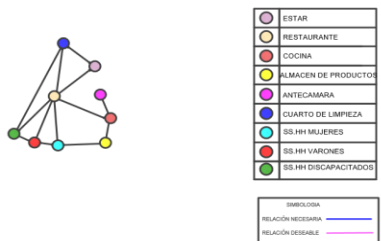
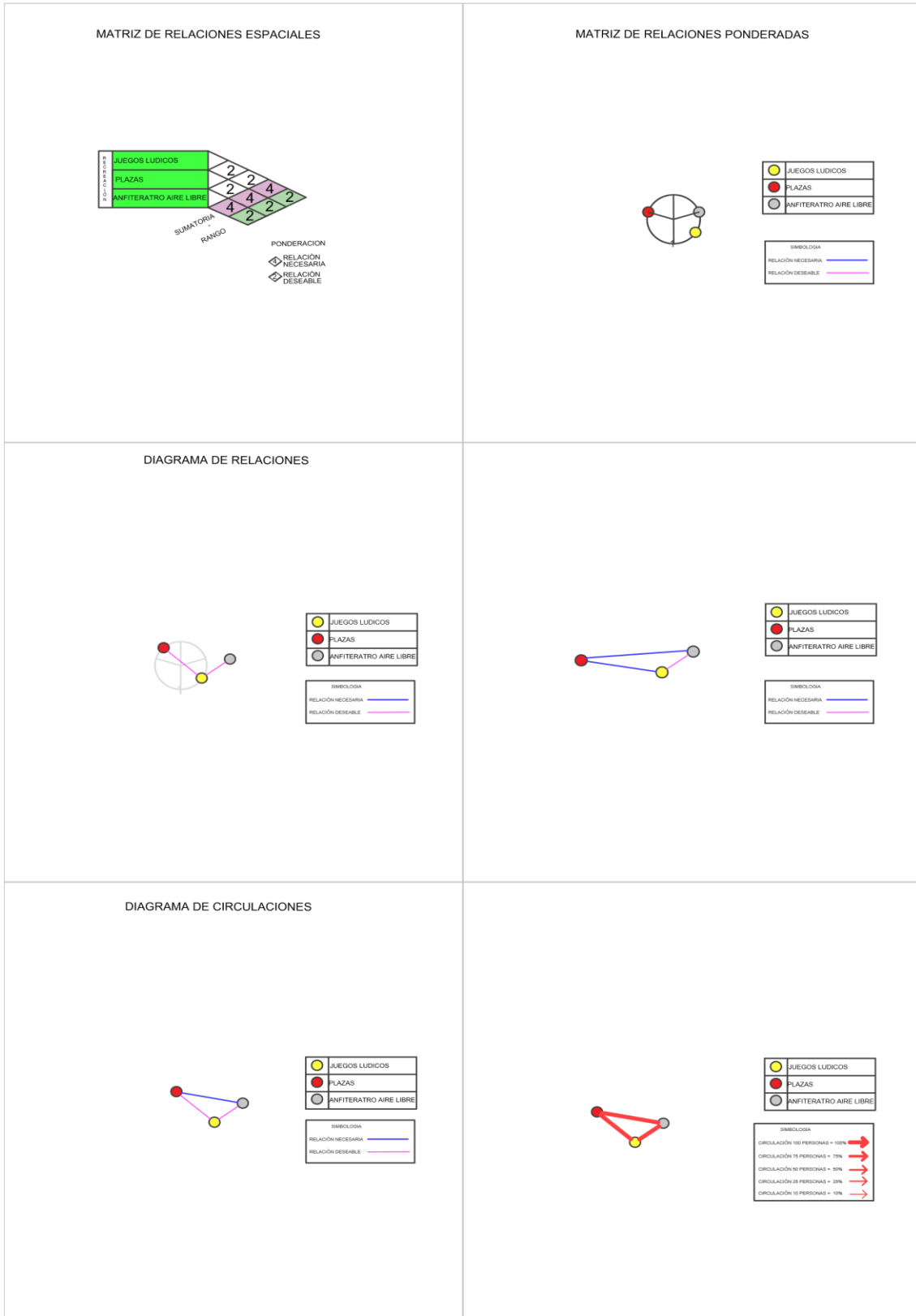


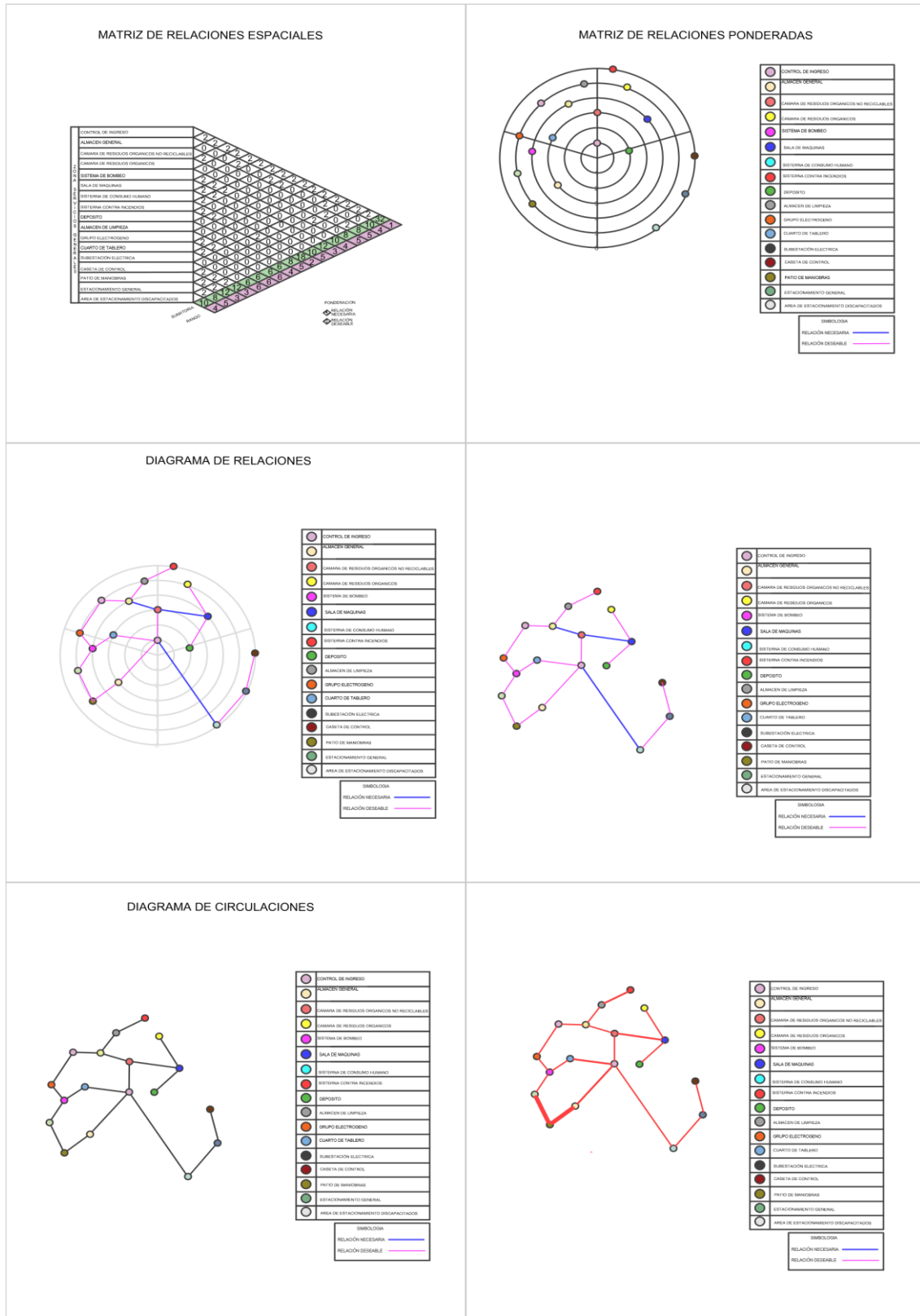
DIAGRAMA DE CIRCULACIONES



❖ Matriz de relaciones de zona de recreación al aire libre

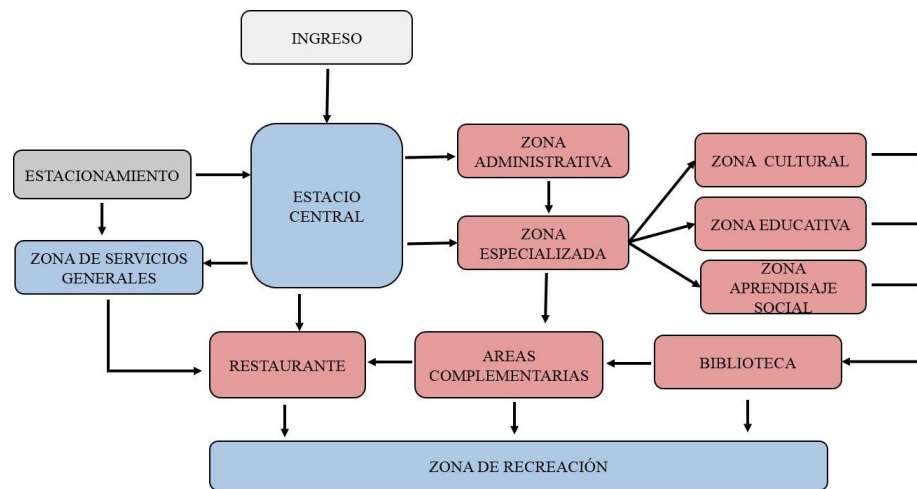


❖ Matriz de relaciones de zona de servicio

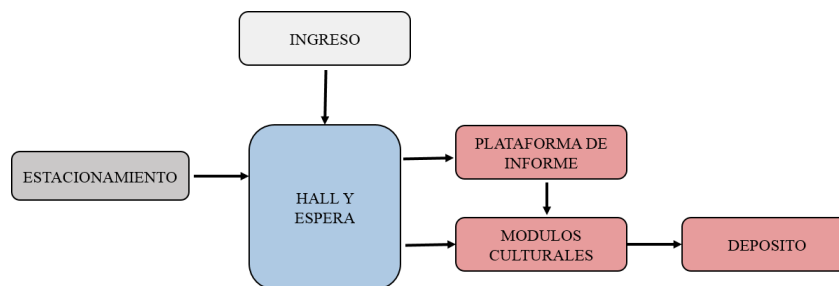


2.2. Organigrama funcional

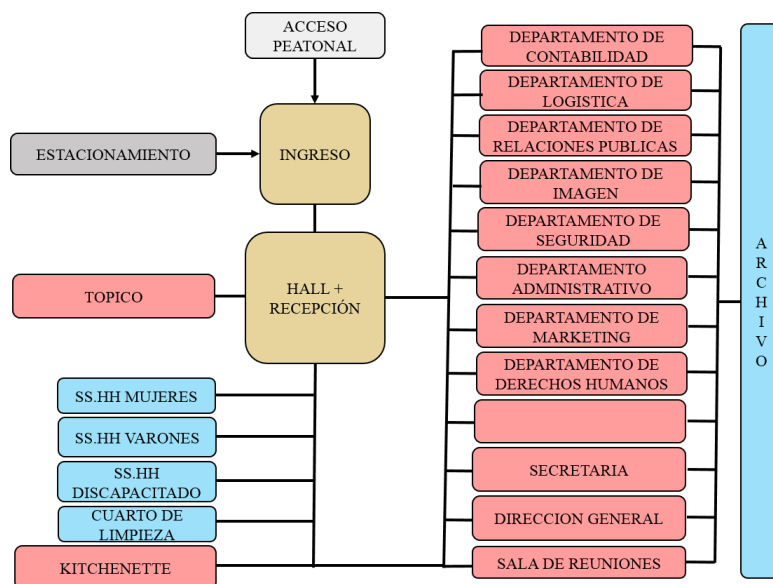
❖ Diagrama funcional por áreas



❖ Diagrama funcional de zona de acogida

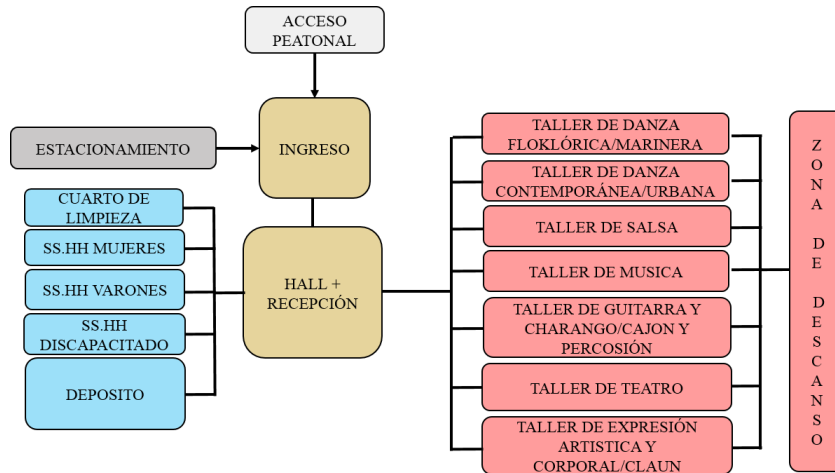


❖ Diagrama funcional de zona administrativa

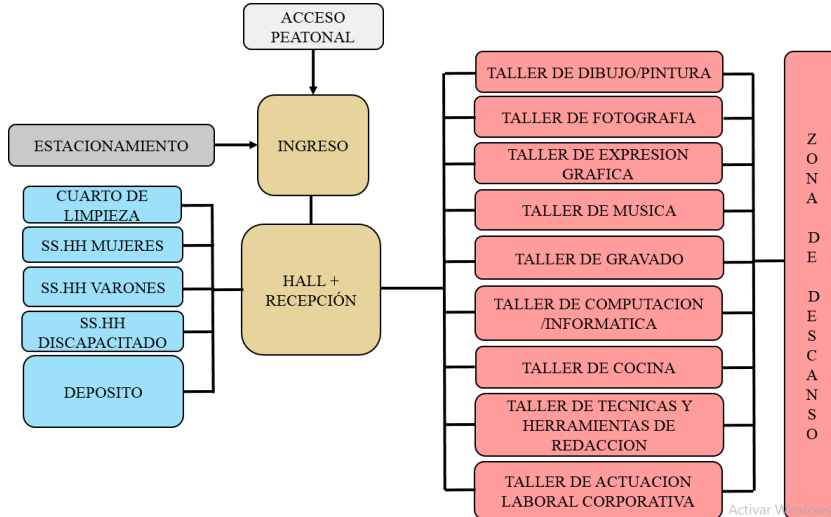


❖ Diagrama funcional de zona especializada

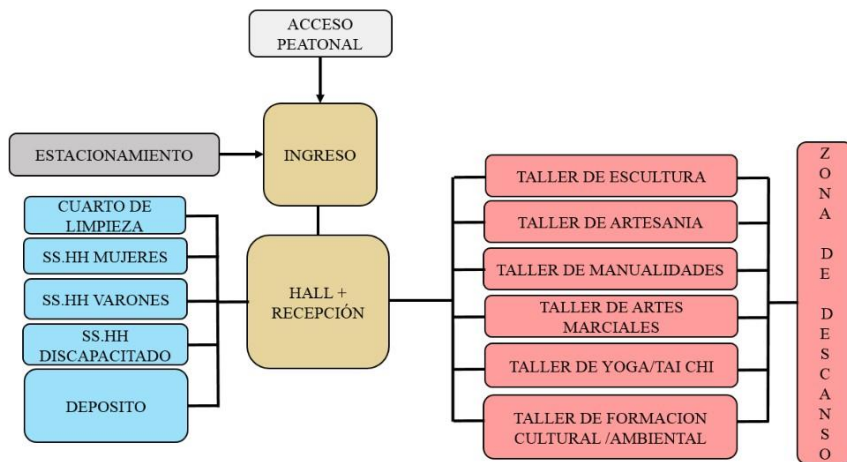
○ Zona cultural



○ zona educativa

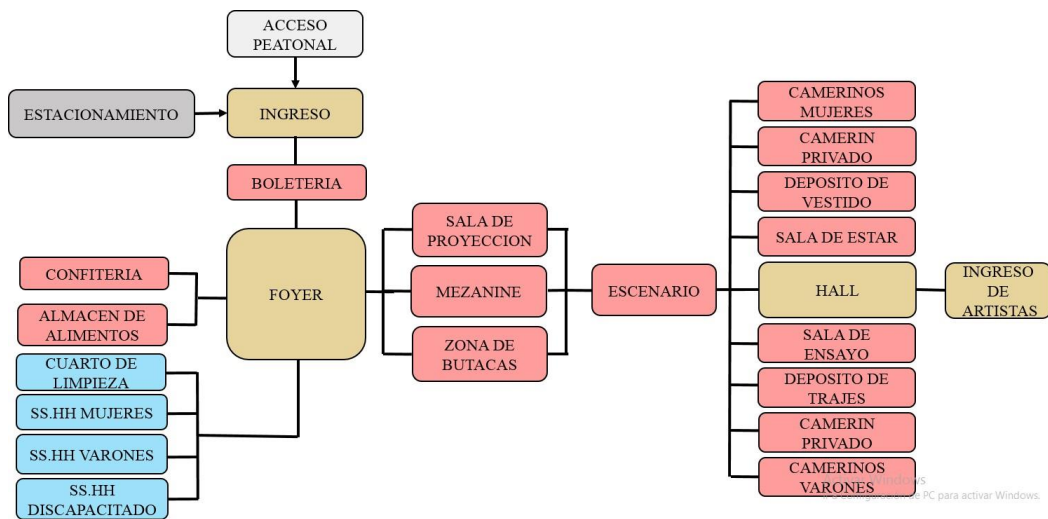


- **Zona de aprendizaje social**

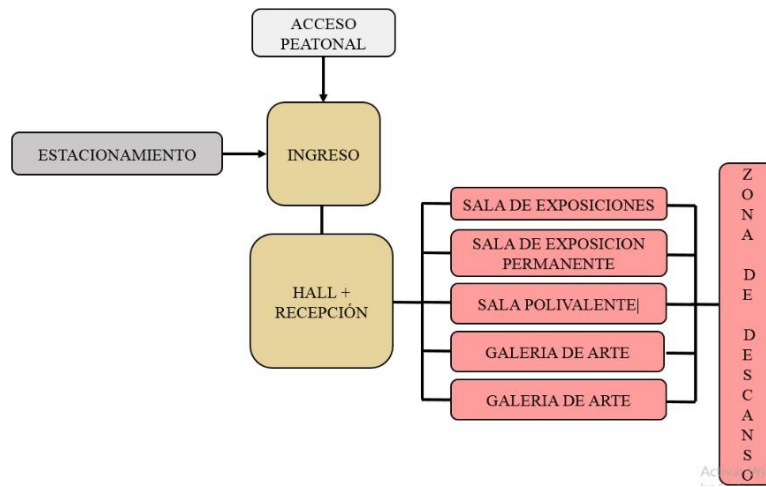


❖ **Diagrama funcional de zona complementaria**

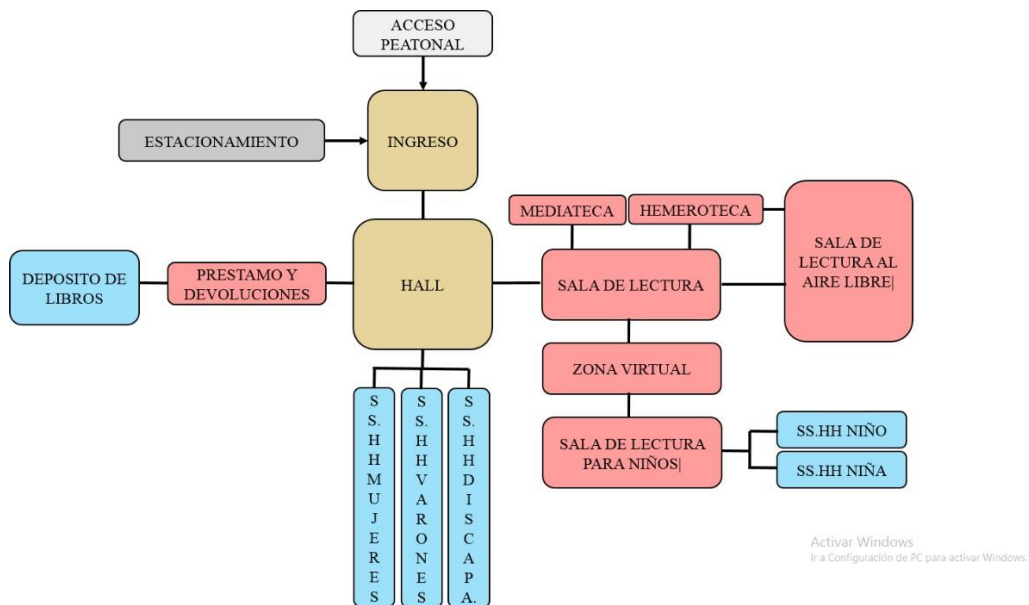
- **Auditorio**



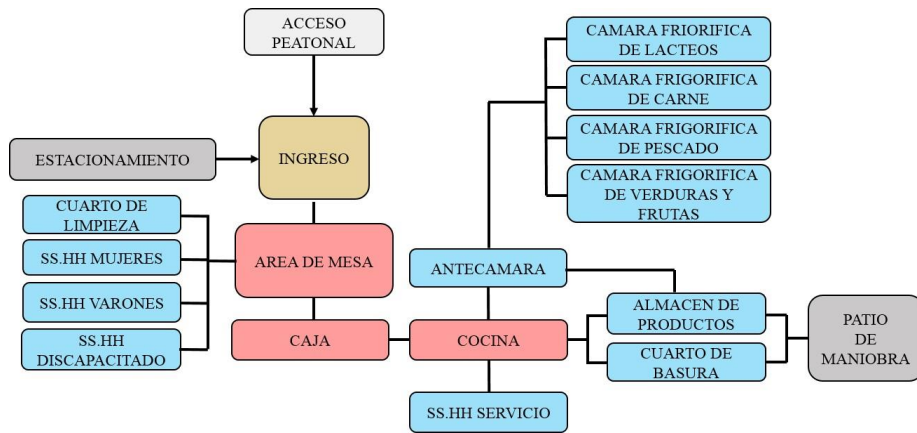
○ Salas



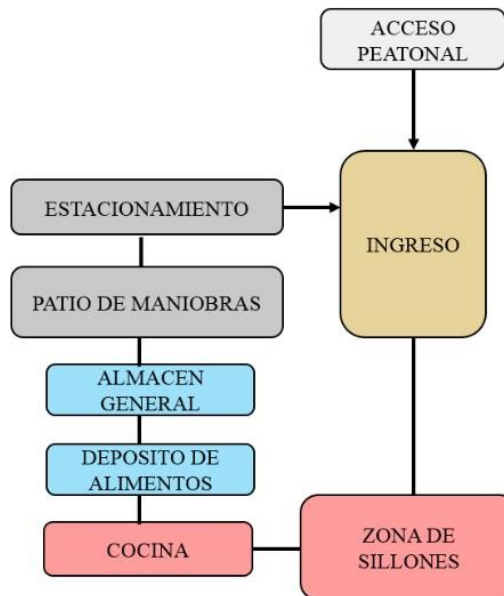
○ Biblioteca



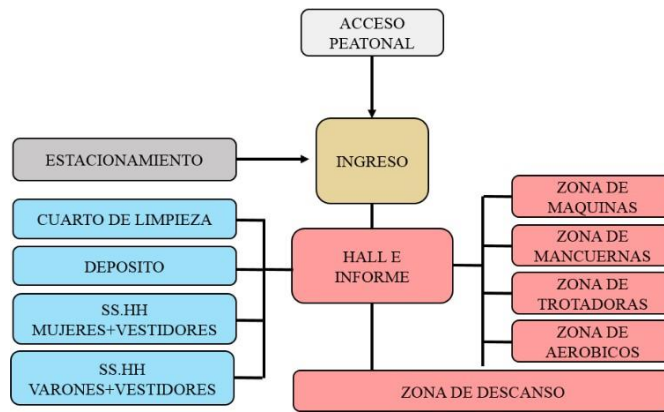
○ **Restaurante**



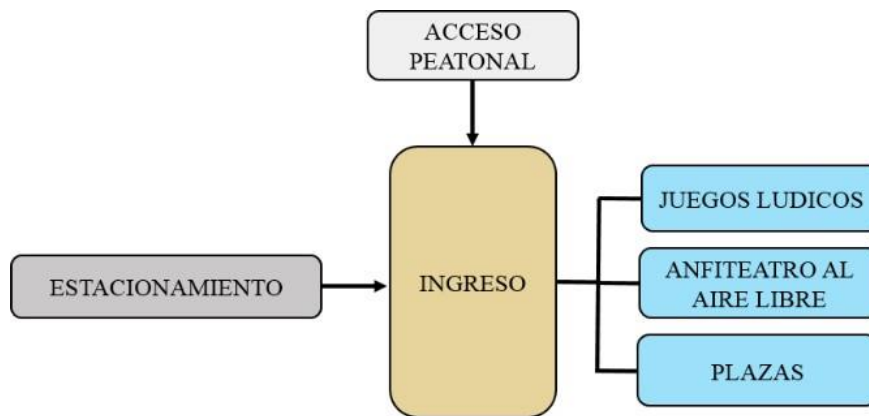
○ **cafetín**



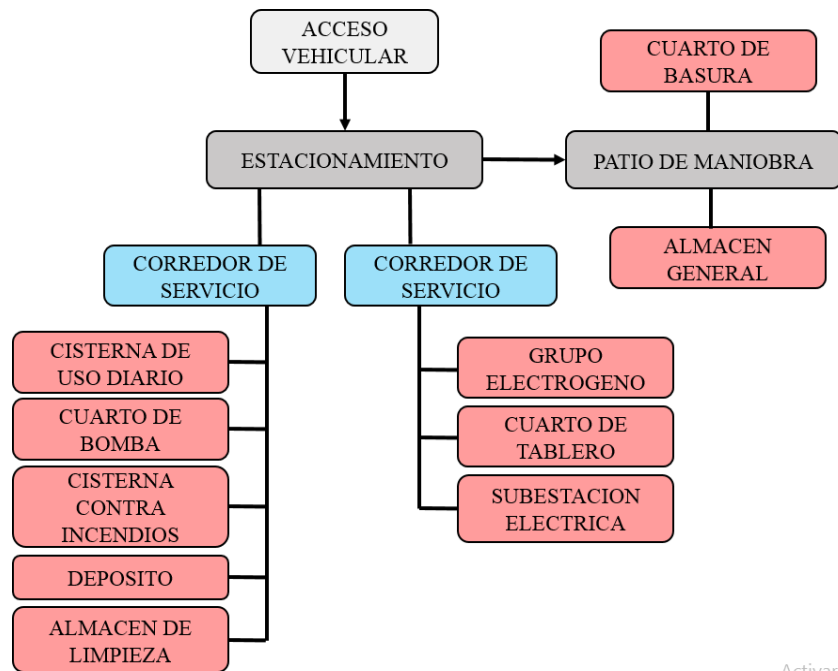
○ **GYM**



○ **Recreación al aire libre**



❖ **Diagrama funcional de zona de servicios generales**



6.2 Memoria descriptiva de estructuras

PROYECTO: CENTRO CULTURAL LÚDICO EN EL SECTOR 6 JOSÉ GÁLVEZ DEL DISTRITO DE VILLA MARÍA DEL TRIUNFO.

UBICACIÓN: ENTRE JR. AYACUCHO CON JR. NAZCA Y JR. CHINCHA CON JR. IQUITOS

GENERALIDADES

En la presente memoria descriptiva de estructuras del proyecto: "CENTRO CULTURAL LÚDICO EN EL SECTOR 6 JOSÉ GÁLVEZ DEL DISTRITO DE VILLA MARÍA EL TRIUNFO", el cual consiste en 3 niveles de concreto armado los cuales se dividen en 06 zonas. Considerando la ejecución de las estructuras de todos los niveles.

La finalidad de la presente dicha información es obtener un óptimo entendimiento de las estructuras de la edificación, específicamente de los planos estructurales donde además se encuentran los detalles estructurales correspondientes al informe técnico.

De tal modo, dicho documento se anexa dentro del informe técnico que forma parte de un expediente técnico, las cuales están compuesta por lo siguiente:

- a) Planos estructurales
- b) Plano de Detalles Estructurales y Constructivos
- c) Especificaciones Técnicas de Estructuras

DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA ESTRUCTURAL

CIMENTACIÓN

La cimentación del presente proyecto está compuesta por una cimentación de zapatas aisladas y corridas de concreto armado, ubicadas en dos tramos principales de forma ortogonal.

La profundidad de cimentación es de 1.45 metros, siendo variable según estudios de suelo correspondiente a la ubicación del proyecto.

Debajo de toda la cimentación se agrega un solado de concreto simple, $f_c = 100 \text{ Kg/cm}^2$, la cual estará en contacto directo con el terreno natural.

Las cimentaciones tienen la misma sección transversal, variando en el ancho de las vigas de cimentación, donde se muestran las siguientes dimensiones:

- ✓ Peralte de Viga de Cimentación: 0.70 m.
- ✓ Ancho de Viga de Cimentación: 0.40, 0.60, 0.88, 0.98 m.

Sobre esta Cimentación se apoyan y empotran todas las columnas y placas de concreto armado.

Para muros de confinamiento se han implementado sobrecimientos de concreto simple y cimientos corridos de concreto ciclópeo, cuya sección transversal tienen las mismas dimensiones.

PÓRTICOS Y PLACAS

El sistema estructural del proyecto cumple el rol de resistir las cargas, y/o fuerzas horizontales y verticales, la cual está conformada por placas, columnas y vigas (sistema aporricado).

Con el fin de aumentar la resistencia y firmeza del proyecto de acuerdo a las normas

peruanas de diseño sismo resistente, se ha tomado en cuenta la implementación de un sistema de columnas estructurales, rectangulares, circulares y cuadradas de concreto armado, implementadas en ambas direcciones de forma ortogonal.

Además, también se consideran viga de amarre; las cuales se plantean claramente en los planos estructurales.

En el presente proyecto se ha dispuesto mantener las direcciones de forma transversal en placas y columnas en todos los niveles; con el fin de prevenir cambios bruscos en columnas y placas.

De acuerdo a lo mencionado y considerando la magnitud de las cargas, se consideró vigas principales en ambos sentidos y en todos los niveles, con una sección transversal que varían de 0.40 x 0.80, 0.30 x 0.80 y 0.30 x 0.60 metros. Se ha previsto implementar vigas de amarre con una sección transversal de 0.25 x 0.30 metros.

SISTEMA DE PISO

En el sótano, el sistema de piso está conformada por una losa aligerada de concreto simple de 0.20 metros de espesor.

El sistema de piso del 1er al 3er nivel se conformará por losas aligeradas en una y dos direcciones de concreto armado de 0.20 metros de espesor.

Las losas en general de dicho proyecto descansaran sobre las vigas empleadas en los ejes de estructura del proyecto, de acuerdo a las direcciones planteadas.

CONFINAMIENTO DE MUROS

En el presente proyecto se ha planteado muros de albañilería para la división de muros conformado por los siguientes elementos como:

- ✓ Ladrillo king kong de arcilla maciza

- ✓ Mortero de C:A=1:3
- ✓ Juntas laterales y horizontales de 1.5 cm

Para garantizar la firmeza de los muros, se planteó columnas de concreto armado, las cuales se ubican en los laterales y medios del muro confinado.

Los elementos de junta de dilatación conservaran las características de separación conforme se establezca en el cálculo y/o a sugerencia de la supervisión de obra.

CARGAS DE GRAVEDAD

Las cargas de gravedad son generadas por el peso propio de los elementos estructurales y no estructurales de la edificación y las generadas por las cargas vivas que actúan por la función que cumple este proyecto.

Para el cálculo de los pesos propios de los elementos estructurales y no estructurales, se tomaron en cuentas los siguientes pesos:

Elementos de concreto simple	:	100	Kg/m ²
Elementos de concreto armado	:	2.10	Kg/m ² Losas
aligeradas de 0.20 m	:	300	Kg/m ² Pisos
terminados de 0.05 m	:	140	Kg/m ²
Tabiques de ladrillo de soga	:	300	Kg/m ²

CARGAS DE SISMO

Los ocasionales movimientos sísmicos del suelo, generan fuerzas horizontales y verticales que intervienen en el sistema estructural del proyecto, donde se debe realizar un cálculo regido a la Norma de Diseño Sismorresistente en nuestro país.

Para el cálculo de dichas fuerzas que actúan sobre una edificación, se deberá tomar cuenta las siguientes consideraciones:

- a) Con respecto a la ubicación del proyecto, según el mapa de zonificación sísmica del, pero, dicho terreno se encuentra en la zona 4. Donde se muestra una actividad sísmica intermedia y/o moderada.
- b) El presente proyecto debe servir como refugio en cualquier evento sísmico que se presente, sin ninguna complicación.
- c) De acuerdo al diseño del sistema aporticado del edificio, debe considerar el 25% como mínimo de los movimientos sísmicos en ambas direcciones. d)De acuerdo al diseño y ubicación del suelo, se considera que las columnas y placas deben tomar el 30% de las cargas verticales.

REGLAMENTOS Y NORMAS

Para el pre dimensionamiento estructural de la edificación se ha considerado los siguientes elementos estructurales de concreto armado, en las cuales se implementaron las condiciones de seguridad brindados por el Reglamento Nacional de Edificaciones, que son las siguientes:

- a) Norma de Cargas E.020
- b) Norma de Suelos y Cimentaciones E.050
- c) Norma de Diseño Sismorresistente E.030
- d) Norma de Concreto Armado E.060

6.3 Memoria descriptiva de instalaciones eléctricas

PROYECTO: CENTRO CULTURAL LÚDICO EN EL SECTOR 6 JOSÉ

GÁLVEZ DEL DISTRITO DE VILLA MARÍA DEL
TRIUNFO.

UBICACIÓN: ENTRE JR. AYACUCHO CON JR. NAZCA Y JR.
CHINCHA CON JR. IQUITOS

GENERALIDADES

El presente proyecto, está conformado por la Memoria Descriptiva, Especificaciones Técnicas y planos, de las Instalaciones Eléctricas del **CENTRO CULTURAL LÚDICO**, que se encuentra ubicado entre Jr. Ayacucho con Jr. Nazca y Jr. Chíncha con Jr. Iquitos, en el distrito de Villa María del Triunfo.

ALCANCE DEL PROYECTO

La presente edificación ha sido desarrollada para poder implementar un sistema eléctrico que pueda ser realizado por un contratista, quien se encargará de suministrar los materiales, accesorios y equipos necesarios para el montaje, de tal manera que al final del trabajo pueda funcionar en perfecta condición.

Las instalaciones eléctricas aseguran el suministro de energía eléctrica comprendido en los siguientes ítems:

- ✓ Tablero de transferencia automática
- ✓ Tableros de Distribución General.
- ✓ Tablero de aire acondicionado
- ✓ Tablero de servicios auxiliares
- ✓ TD - A
- ✓ TD – B

- ✓ TD - C
- ✓ TD - D
- ✓ TD - E
- ✓ TD- F
- ✓ Sistema de Puesta a Tierra

DESCRIPCION DEL PROYECTO

SUMINISTRO DE ENERGIA

SISTEMA DE BAJA TENSION

El sistema eléctrico brindara el suministro necesario de energía de acuerdo a las necesidades operativas y rigiéndose a las normas establecidas, garantizando eficiencia y calidad.

El suministro de energía en BT 220 Vca. Provenirá de 01 transformador seco proyectado de 630 kVA en 10 kV ubicados en la Subestación, que alimentará en baja tensión a 01 tablero general autosoportado TG-1, ubicado en cuarto de Tableros en el sótano del Centro Cultural Lúdico.

El tablero general alimentara a los tableros de aire acondicionado y servicios auxiliares, además alimentara a los tableros de distribución de cada bloque

SISTEMA DE EMERGENCIA

Para mantener en funcionamiento aquellos servicios considerados esenciales e indicados por el Cliente en caso de fallo de red, se instalará un sistema de generación propio para el Centro Cultural Lúdico de 250 kW para "Servicio de Emergencia", con arranque y parada automáticos.

El grupo electrógeno será encapsulado e insonorizado aproximadamente de 74 a 76 dB a 7m. de distancia, para instalación bajo techo y se equiparán con tacos antivibratorios que eviten la transmisión de las vibraciones de los grupos a la estructura.

El conjunto irá equipado con un tablero de conmutación, y podrá arrancar automáticamente dependiendo de que la falta de tensión afecte al transformador.

El grupo irá equipado con un tanque de combustible formando parte de su bancada o en su defecto, se utilizará un tanque diario de trasvasije de capacidad igual a 250 galones con su correspondiente sistema de bombeo.

El suministro del conjunto grupo electrógeno, debe incluir los ensayos de rutina.

✓ **ALIMENTADORES**

Los alimentadores de los TD serán con conductores de cobre tipo LSOH encajados en el piso con tuberías de PVC.

✓ **CIRCUITOS DERIVADOS.**

Los circuitos derivados de los TD de los 6 bloques del Centro Cultural Lúdico, se han considerado hasta tomacorriente, punts de luz y cargas especiales mediante conductores de cobre tipo LSOH colocados en el piso, pared o techo con tuberías de PVC .

✓ **PUESTA A TIERRA**

El sistema de puesta de tierra, consistirá en la implementación de un pozo de tierra, que ira conecto a los tableros de distribución mediante conductores de cobre. La resistencia del sistema a tierra será no mayor a 5 Ohms. En caso de no conseguir este valor con el tratamiento respectivo, se deberá construir otro pozo a no menos de 3m. de separación, los cuales irán interconectados, con un conductor de cobre desnudo 20mm².

✓ **SISTEMA DE SEGURIDAD CONTRA INCENDIO**

Se instalará una central de alarma ubicado en el ingreso del Centro Cultural Lúdico, el cual decepcionará cualquier señal desde cualquiera de los detectores de humo o temperatura que se ha ubicado convenientemente en cada uno de las zonas del Centro Cultural Lúdico.

Los sensores tendrán la función de detectar cualquier contacto de incendio, emitiendo señales hacia la central de alarma y una señal auditiva (sirena), para alertar a las personas sobre la posibilidad de un incendio.

CRITERIOS DE DISEÑO

Para el correcto diseño de la instalación se basará en la óptima instalación eléctrica, específicamente para garantizar el consumo energético correspondiente y minimizar el mantenimiento en dichas instalaciones.

✓ SISTEMA DE ILUMINACIÓN

Los artefactos y equipos de alumbrado aplicados en el proyecto serán los pertinentes para operar con un sistema de 220 Vca, monofásico, 60 Hz, en un rango de variación de $\pm 10\%$.

La iluminación interior del edificio se deberá definir la implementación de artefactos en óptimas condiciones con una buena eficiencia, aportando en el confort requerido en el ambiente específico.

Se identificará las áreas que requieran iluminación durante el día y la noche, siendo que durante la noche el nivel de iluminación sea menor, pero suficiente para el tránsito del personal.

Serán empleadas luminarias con lámparas segura en la zona de oficinas y en algunos casos luminarias de tipo hermético.

Para el sistema de Iluminación exterior será para un nivel de iluminación según las necesidades de orientación, tránsito y/o identificación en un horario establecido, de tal forma de lograr un nivel mínimo de iluminación solo para orientación y seguridad, de esta forma se optimizará el uso de la energía eléctrica y en consecuencia su costo.

6.4 Memoria descriptiva de instalaciones sanitarias

PROYECTO: CENTRO CULTURAL LÚDICO EN EL SECTOR 6 JOSÉ GÁLVEZ DEL DISTRITO DE VILLA MARÍA DEL TRIUNFO.

UBICACIÓN: ENTRE JR. AYACUCHO CON JR. NAZCA Y JR. CHINCHA CON JR. IQUITOS

GENERALIDADES

La presente Memoria Descriptiva corresponde a un Centro Cultural Lúdico, que se encuentra ubicado entre Jr. Ayacucho con Jr. Nazca y Jr. Chincha con Jr. Iquitos, en el distrito de Villa María del Triunfo.

ALCANCES DEL PROYECTO

- Sistema de agua fría – con suministro de la red pública – cisterna – Sistema de bombeo de presión constante y velocidad variable.
- Sistema de desagüe – por gravedad.

FUENTE DE SUMINISTRO

La red pública abastecerá de agua potable a la edificación, mediante una conexión instalada por SEDAPAL.

DESCRIPCIÓN DEL SISTEMA DE AGUA POTABLE

Para la realización del presente sistema, se tomó en cuenta los parámetros que guía el Reglamento Nacional de Edificaciones, las cuales se siguieron al pie de la letra.

El proyecto pretende abastecer a dos cisternas (una cisterna de agua para consumo diario de 38 m³ y otra cisterna para Agua contra incendio de 114m³).

DESCRIPCION DE LOS COMPONENTES

✓ AGUA PARA CONSUMO DIARIO

El sistema de agua fría previsto será con suministro indirecto desde la red pública, mediante una tubería hasta la cisterna ubicada en el sótano, para luego impulsar a través de un Sistema de bombas de presión constante y velocidad variable a los aparatos sanitarios y servicios higiénicos del centro cultural lúdico.

El diámetro de la tubería que alimenta a la cisterna será de 2 ½", esta iniciará el recorrido desde el medidor hasta ingresar a la edificación, dentro del proyecto se colocará la válvula de compuerta general (vertical), siguiendo su recorrido hasta el cuarto de bombas.

✓ CISTERNA Y REQUERIMIENTO DE AGUA

Como el uso del inmueble será comunitario, se determinó la dotación en función a lo estipulado en el Reglamento Nacional de Edificaciones, según la Norma OS 100 "Consideraciones Básicas de Diseño de Infraestructura Sanitaria". Con el cálculo de la demanda total diaria, se determinó que el volumen necesario para la cisterna de consumo diario es de 38m³, aproximadamente.

SISTEMA MECÁNICO DE ELEVACIÓN DEL AGUA

El bombeo de agua será desde la cisterna a los servicios del 1er, 2do y 3er nivel. Las características de estos equipos de bombeo son las siguientes:

BOMBAS PARA AGUA DE CONSUMO DIARIO C/U:

- Tipo: Electrobomba de presión constante y velocidad variable
- Gasto Q 4.30 l/s
- H.D.T. 43.90 m

- Cantidad 2 unidades
- Tubería de succión 2 1/2 pulgadas
- Tubería de impulsión 1 1/2 pulgadas

VOLUMEN DE LA CISTERNA PARA RESERVA DE INCENDIO

Con respecto al reglamento vigente, al tener un estacionamiento en sótano, para la prevención de incendio se ha considerado implementar un sistema de gabinetes de agua contra incendio y rociadores. Además en los pisos superiores se ha considerado gabinetes.

Para disponer el volumen requerido como reserva para caso de incendios, se ha tomado en cuenta lo establecido por la norma de la NFPA para riesgo ligero en caso de incendio, antes de la llegada del cuerpo de bomberos, este se combatirá con el funcionamiento de dos mangas de 1 ½", es decir 50 GPM por espacio de 30 minutos.

Se considera una bomba de 500 gpm y con el cálculo hidráulico se determinara la presión apropiada para que cuadre con la curva de la bomba.

El volumen para el sistema de agua contra incendios es de 114 m³.

Las tuberías y accesorios serán de Clase SCHEDULE 40 para una presión de trabajo de 300 PSI.

Los GCI (gabinetes contra incendio) serán metálicos de 0.60m. x 0.70m. x 0.15m. las cuáles serán empotradas y estará provisto de manguera de lona de 30.00 m de longitud, válvula angular de bronce de 1 ½", pitón de chorro y neblina, niples, acoples y otros que dejen el sistema funcionando.

Además de los gabinetes se instalara una válvula angular de bronce de 2 ½" de diámetro, para uso exclusivo de los bomberos

Los gabinetes contra incendio serán en número de 6 por piso y se ubicarán en las áreas de servicio muy cerca de la escalera conforme se indica en los planos respectivos.

SISTEMA DE DESAGÜES

La expulsión de los sólidos que vienen de los servicios higiénicos del proyecto será por gravedad, a través de la red colectora, con tubos de PCV a presión según Norma ISO/DIS 4435: 1995, y expulsión o descarga por montantes ubicadas estratégicamente, siendo recolectadas mediante tuberías colgadas y pozos sumidero desde donde se evacuará hacia los colectores de SEDAPAL en una descarga de 6".

✓ CAUDALES DE CONTRIBUCIÓN AL SISTEMA DE ALCANTARILLADO

Se considera que el 80% del caudal de agua potable consumido ingresa al sistema de alcantarillado y que éste debe tomarse en el caso más desfavorable, lo que ocurrirá con el consumo máximo horario (2.868 l/s). En consecuencia, la contribución al sistema de alcantarillado es de 2.294 l/s de flujo máximo.

Los desagües planteados en la edificación no causaran ningún tipo de problema al momento de ingresar al colector de la red pública, además que el proyecto no causara grandes descargas en la red pública de desagüe.

✓ CÁLCULO DE REDES, TUBERÍAS DE VENTILACIÓN Y REGISTROS

Las redes de alcantarillado consideran descargas domésticas, mas no aguas provenientes de lluvias.

Se ha implantado una ventilación óptima para descargar los olores provenientes de los aparatos sanitarios y evitar la propagación de dichos olores en los ambientes del proyecto.

Además, se han considerado registros de desagüe en puntos estratégicos para cualquier caso de atoro, que pueda producirse.

6.5 Memoria descriptiva de seguridad- evacuación

PROYECTO: CENTRO CULTURAL LÚDICO EN EL SECTOR 6 JOSÉ

GÁLVEZ DEL DISTRITO DE VILLA MARÍA DEL
TRIUNFO.

UBICACIÓN: ENTRE JR. AYACUCHO CON JR. NAZCA Y JR.
CHINCHA CON JR. IQUITOS

INTRODUCCION

El presente documento tiene como finalidad demostrar ante la Autoridad Competente la capacidad de los medios de evacuación para el centro cultural lúdico en su conjunto, así como el cumplimiento de las normas referidas al sistema de evacuación para las áreas comunes del equipamiento.

El presente proyecto es un centro cultural lúdico que comprende 3 niveles y sótano donde se cuenta con área de estacionamiento, talleres, auditorio, restaurante, administración, cafetería, GYM, salas de exposición.

Debe tomarse en consideración que la edificación contará con la instalación de una bomba contra incendios diseñada bajo los criterios de la NFPA 20, una red de gabinetes diseñada de acuerdo con NFPA 14, un sistema automático de rociadores diseñados bajo el código NFPA 13 y sistema de detección automática diseñados bajo el código NFPA 72. El desarrollo de cada uno de estos sistemas corresponderá a cada especialidad de ingeniería, por la misma razón podrá ser revisadas dentro de los alcances de cada proyecto.

ALCANCES

El presente documento contiene un análisis y descripción de las rutas de evacuación y seguridad de las áreas del centro cultural lúdico, de acuerdo a lo indicado por el Reglamento Nacional de Edificaciones (RNE) y el Código NFPA 101 para este tipo de edificación.

ESTRATEGIA DE PROTECCION CONTRA INCENDIOS

El nivel de participación de las distintas disciplinas que en su conjunto definen la seguridad para las personas de un centro cultural lúdico. El objetivo de esta estrategia es el definir criterios constructivos y de protección que logren detectar un incendio en el corto plazo, para que genere un proceso de evacuación, y en simultáneo, de ser posible, iniciar un proceso de control de incendios y asegurar un crecimiento limitado del mismo.

Los cerramientos cortafuego delimitan las áreas probables de incendio de manera que se creen zonas seguras que permitan aislar un incendio a medida de opción redundante en caso no operen los sistemas de extinción, y que se ha dividido en:

- Escaleras de evacuación
- Pasillos de evacuación
- Otras áreas indicadas en los planos de evacuación

Dentro de ese marco, la resistencia estructural es parte importante de la estrategia de forma de lograr una redundancia en el sistema mediante una protección pasiva, y permitir un lugar de aprendizaje y socialización segura, que en caso extremos tenga que realizar un trabajo no automático. Las columnas que conforman el soporte de los techos deben tener una resistencia de 2 horas como mínimo.

Se han provisto consideraciones arquitectónicas para brindar ventilación natural en el equipamiento de manera que se puedan evacuar los humos en caso de incendio, sin embargo, esta ventilación natural permitirá evacuar aproximadamente el 30% del humo, por lo que el centro cultural lúdico contará con un sistema de extracción de humo, el cual funcionara como complemento a estas consideraciones.

NORMAS APLICABLES

Las normas y códigos que se tomaron en cuenta para el desarrollo del sistema de evacuación del proyecto, son las siguientes:

- Reglamento Nacional de Edificaciones – Normas A.010, A.130.
- Norma INDECOPI 399.010-1: SEÑALES DE SEGURIDAD. Colores, Símbolos, Formas y Dimensiones de Señales de Seguridad. Parte 1: Reglas Para El Diseño de las Señales de Seguridad. 2da Edición.
- Norma INDECOPI 399.009: COLORES PATRONES UTILIZADOS EN SEÑALES Y COLORES DE SEGURIDAD.
- NFPA 101: *Life Safety Code* – Edición 2009.
- Código Nacional de Electricidad – Capítulo Utilización – sección 240.

CONSIDERACIONES DE DISEÑO DEL SISTEMA DE EVACUACION

Para el desarrollo del proyecto de evacuación de las edificaciones se ha tomado en cuenta los siguientes requerimientos establecidos en el RNE y el Código NFPA 101:

- ✓ Se cumplirá con los requerimientos exigidos en la normatividad nacional; Reglamento Nacional de Edificaciones y complementariamente se cumplirá con el Código NFPA 101.
- ✓ La distancia de recorrido permisible desde el punto más alejado dentro de un ambiente a la puerta de salida del mismo no deberá exceder los 60 m según RNE, Norma A.130, artículo 93 y podrá tenerse 60 metros adicionales de distancia de recorrido a través del equipamiento cumpliendo los requerimientos del RNE (Norma A.130 art. 94).
- ✓ Las salidas (puertas o escaleras) del planteamiento de evacuación ofrecen una salida directa al exterior considerada área abierta, accesible en todo momento durante el horario de funcionamiento del establecimiento.
- ✓ La apertura de las puertas en las rutas de evacuación es en el sentido del evacuante para ambientes mayores de 50 personas (RNE Norma A.130 - Art. 6).

- ✓ Para el cálculo del ancho total de puertas y escaleras se considera la cantidad de personas por piso y los coeficientes establecidos en la NFPA 101- 7.3.1.2.

DESCRIPCION DEL SISTEMA DE EVACUACIÓN

De acuerdo con la estrategia de protección, el sistema de evacuación contempla la evacuación de las áreas comunes del centro cultural lúdico. Como ya se mencionó anteriormente, el centro cultural lúdico es de tipo semi abierto y ventilado, cuenta con área de estacionamiento, talleres, auditorio, restaurante, administración, cafetería, GYM, salas de exposición, con acceso directo hacia un patio central.

Todas las salidas se encuentran debidamente dimensionadas para evacuar la carga de ocupantes proyectada y conducen a una zona abierta, ventilada y segura. Todas las rutas de evacuación, así como las salidas, se encuentran debidamente señalizadas e iluminadas para casos de emergencia.

Todas las distancias de evacuación se encuentran dentro de los 60m de recorrido establecidos en el Reglamento Nacional de Edificaciones, para edificaciones que cuentan con un sistema automático de rociadores. (RNE- A.130, art 25).

✓ Evacuación nivel 1

En este nivel se desarrolla una zona de administración, restaurante, talleres, biblioteca y auditorio con acceso desde el patio central del proyecto

La zona de administración cuenta con 2 salidas, talleres con 1 salida, biblioteca con 1 salida, restaurante con 2 salidas y el auditorio con 3 salidas; todas ellas direccionado hacia un patio central.

Todas las salidas se encuentran debidamente dimensionadas para evacuar la carga de ocupantes proyectada y conducen a una zona abierta, ventilada y segura. Todas las rutas de evacuación, así como las salidas, se encuentran debidamente señalizadas e iluminadas para casos de emergencia.

Todas las distancias de evacuación se encuentran dentro de los 60m de recorrido establecidos en el Reglamento Nacional de Edificaciones, para edificaciones que cuentan con un sistema automático

de rociadores. (RNE- A.130, art 25).

✓ **Evacuación nivel 2**

En este nivel se desarrolla dos zonas talleres educativos, cafetín, restaurante, biblioteca y auditorio.

Todas las zonas del segundo nivel, evacuan hacia un pasillo principal donde estas llevan hacia 6 escaleras de evacuación, ubicadas estratégicamente en el proyecto; todas ellas direccionado hacia un patio central.

Todas las salidas se encuentran debidamente dimensionadas para evacuar la carga de ocupantes proyectada y conducen a una zona abierta, ventilada y segura. Todas las rutas de evacuación, así como las salidas, se encuentran debidamente señalizadas e iluminadas para casos de emergencia.

Todas las distancias de evacuación se encuentran dentro de los 60m de recorrido establecidos en el Reglamento Nacional de Edificaciones, para edificaciones que cuentan con un sistema automático de rociadores. (RNE- A.130, art 25).

✓ **Evacuación nivel 3**

En este nivel se desarrolla dos zonas talleres culturales y sociales, cafetín, GYM, salas de exposiciones y áreas de socialización.

Todas las zonas del tercer nivel, evacuan hacia un pasillo principal donde estas llevan hacia 6 escaleras de evacuación, ubicadas estratégicamente en el proyecto; todas ellas direccionado hacia un patio central.

Todas las salidas se encuentran debidamente dimensionadas para evacuar la carga de ocupantes proyectada y conducen a una zona abierta, ventilada y segura. Todas las rutas de evacuación, así como las salidas, se encuentran debidamente señalizadas e iluminadas para casos de emergencia.

Todas las distancias de evacuación se encuentran dentro de los 60m de recorrido establecidos en el Reglamento Nacional de Edificaciones, para edificaciones que cuentan con un sistema automático de rociadores. (RNE- A.130, art 25).

✓ **Evacuación Azotea**

En este nivel se desarrolla áreas de socialización lúdica donde evacúan hacia 4 escaleras de evacuación, ubicadas estratégicamente en el proyecto; todas ellas direccionadas hacia un patio central.

Todas las salidas se encuentran debidamente dimensionadas para evacuar la carga de ocupantes proyectada y conducen a una zona abierta, ventilada y segura. Todas las rutas de evacuación, así como las salidas, se encuentran debidamente señalizadas e iluminadas para casos de emergencia.

Todas las distancias de evacuación se encuentran dentro de los 60m de recorrido establecidos en el Reglamento Nacional de Edificaciones, para edificaciones que cuentan con un sistema automático de rociadores. (RNE- A.130, art 25).

COMPARTIMENTACION CONTRAFUEGO

En cuanto a la protección cortafuego es necesario considerar muros de resistencia al fuego de 2 horas (NFPA 101-7.1.3.2). Los cerramientos que se utilicen podrán ser de ladrillo de 15 cm de espesor mínimo o tabiquería de drywall listado UL resistente al fuego de 2 horas. Todo cerramiento cortafuego indicado en los planos deberá prolongarse hasta el techo estructural de la edificación.

Cualquier perforación que atraviese el cerramiento, como pases de tuberías, cables, montantes, ductos metálicos que atraviesen dichos cerramientos contrafuego deben llevar un sistema de protección con selladores retardantes al fuego de acuerdo con la configuración, material y espesor del pase. Asimismo, se debe tener en cuenta que las puertas que formen parte de la compartimentación deberán poseer una resistencia contrafuego listada UL de 90 minutos como mínimo.

Con respecto a los ductos aledaños a la caja de las escaleras, sólo podrán estar integrados, dentro de la misma caja de escalera, los ductos destinados al sistema de presurización. Todos los ductos de montantes y otros conductos verticales no deben tener perforaciones ni conexiones a través de las barreras cortafuego de las

escaleras indicadas en los planos.

La compartimentación contra fuego debe ser continua a lo largo de los recorridos de evacuación descritos previamente.

Finalmente, se recomienda que el instalador de los sistemas de sellos cortafuego identifique en el sitio la protección hecha con una placa u otro material durable indicando la siguiente información:

- Fecha de instalación
- Sistema UL de referencia
- Instalador
- Marca de(l) producto(s)
- Tiempo de garantía del instalador

SEÑALIZACION DE RUTAS DE EVACUACION

Se deberá implementar señales de evacuación en todas las rutas identificadas tal como lo dicta el RNE. Dichas señalizaciones tendrán una iluminación constante de acuerdo a lo prescrito en el Código Nacional de Electricidad capítulo Utilización, sección 240.

Es necesario considerar salidas eléctricas para las señales propuestas en el plano y para la luz de emergencia a baterías, dichos puntos de salida estarán según lo indicado en los planos de señalización e iluminación de emergencia del proyecto eléctrico.

ILUMINACION DE RUTAS DE EVACUACION

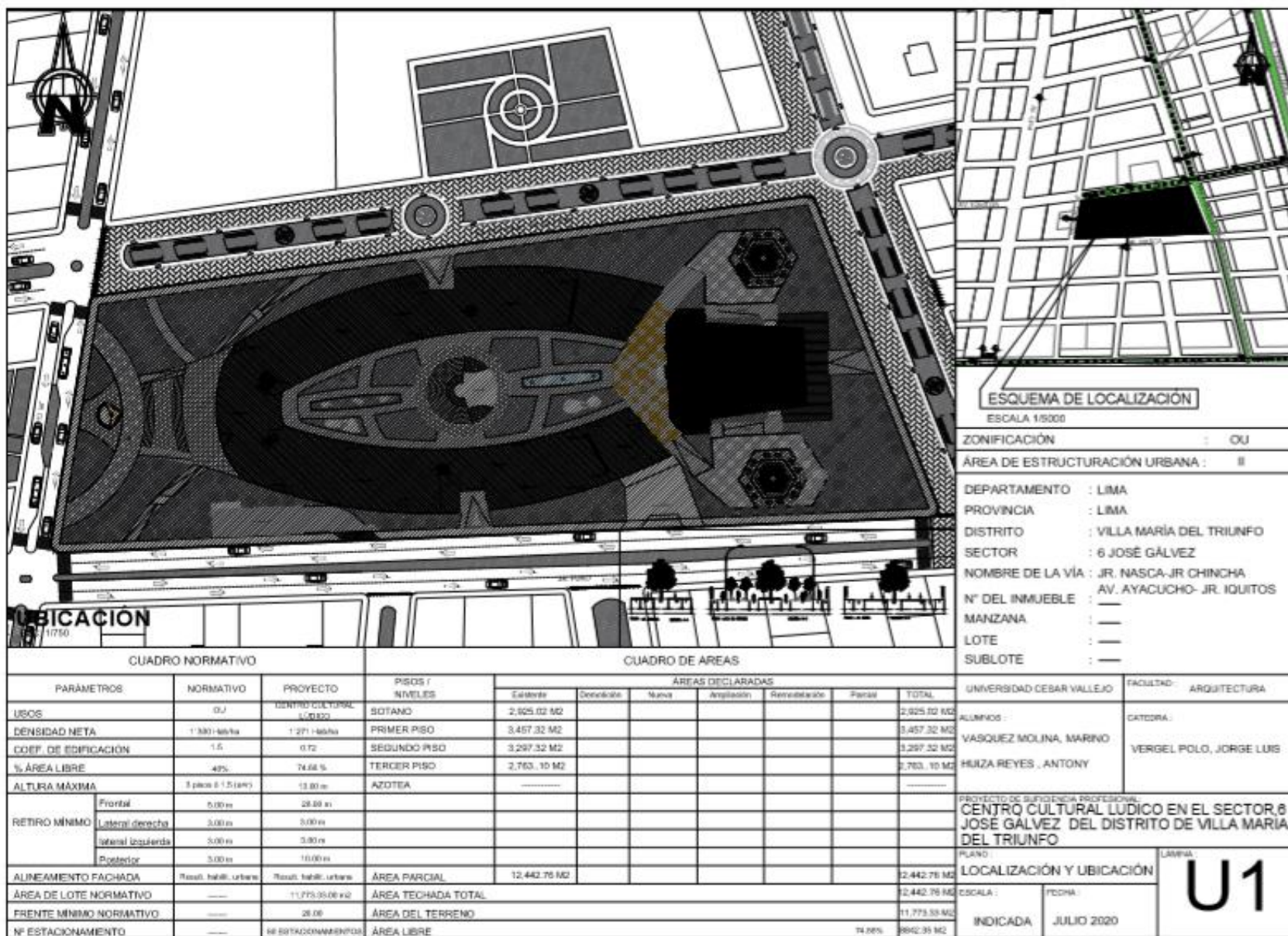
Como se especifica en la legislación nacional vigente, todas las rutas de escape deben poseer iluminación en toda su extensión, de esta manera es necesaria la ubicación de estos dispositivos en la edificación. En cuanto a las características que

deben poseer, son las siguientes:

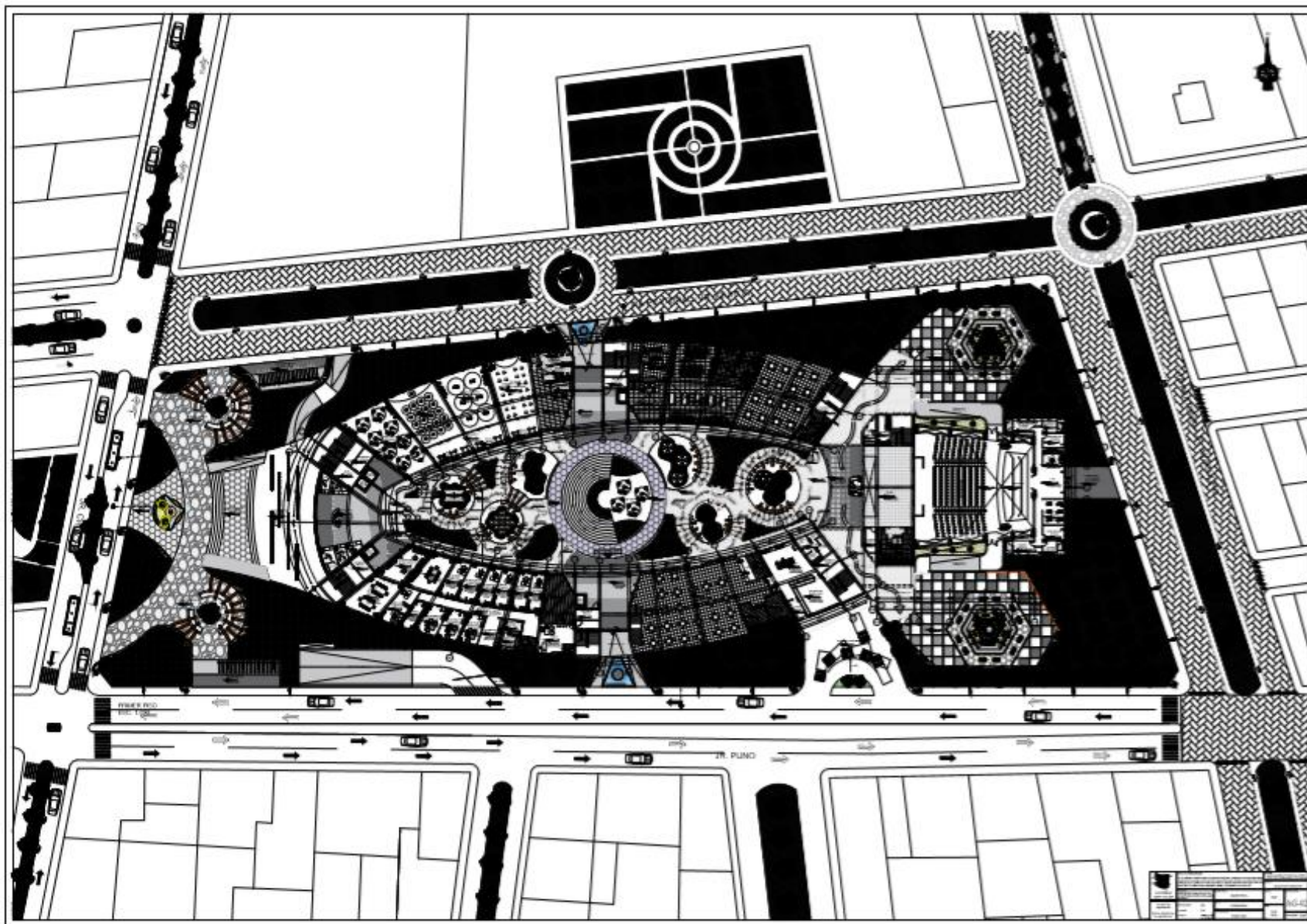
Deberán ser listadas UL, FM o equivalente con capacidad de autonomía para 90 minutos como mínimo. Se podrán utilizar las luminarias propias del circuito de iluminación de emergencia que cuentan con una batería de emergencia le den autonomía a dichas luminarias en el caso de un corte de energía.

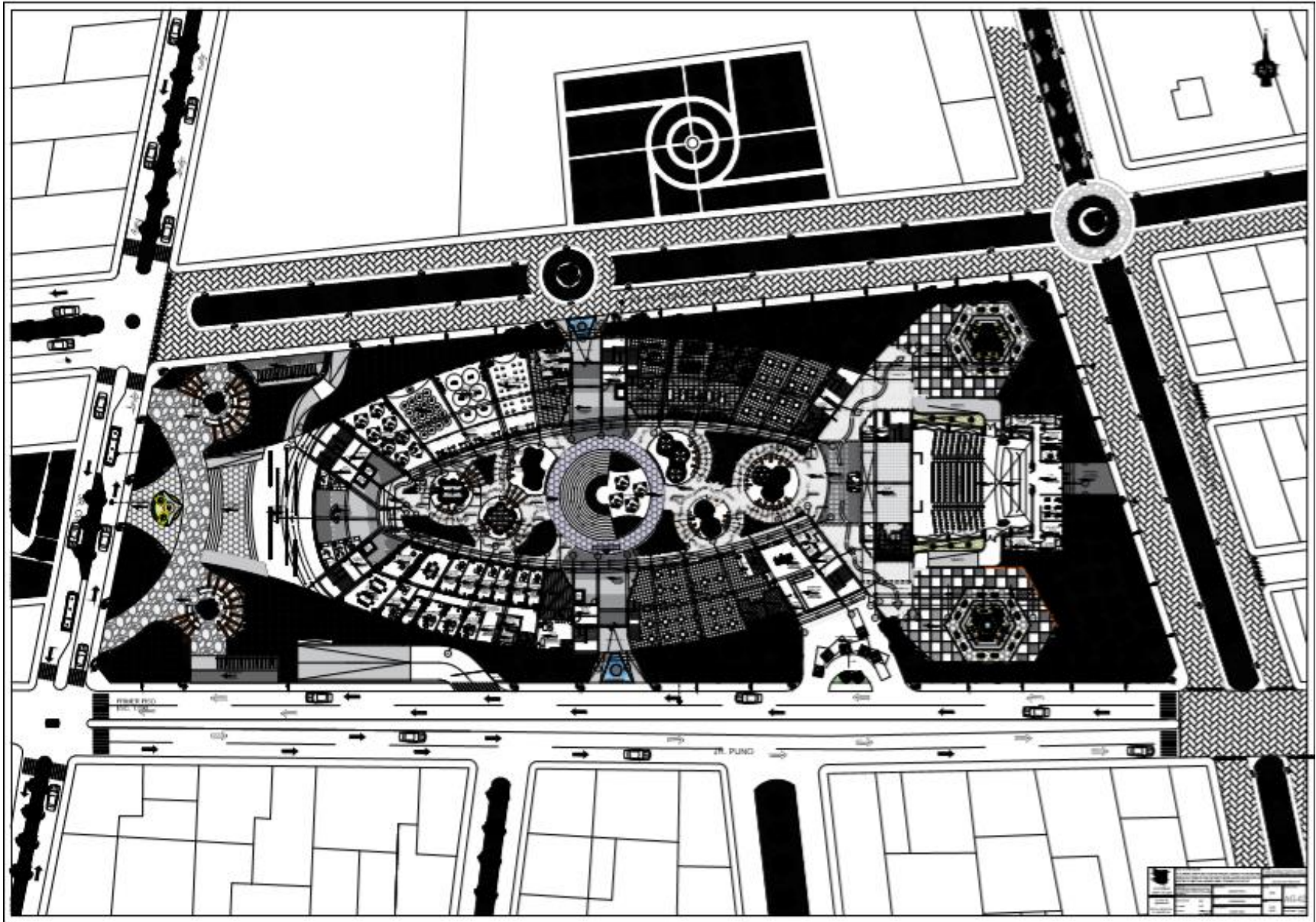
El dispositivo de iluminación es ubicado para proveer un nivel de iluminación inicial en promedio mínimo 10 lux, a lo largo de la ruta de escape, medidos en el nivel de piso (NFPA 101 5-9.2.1).

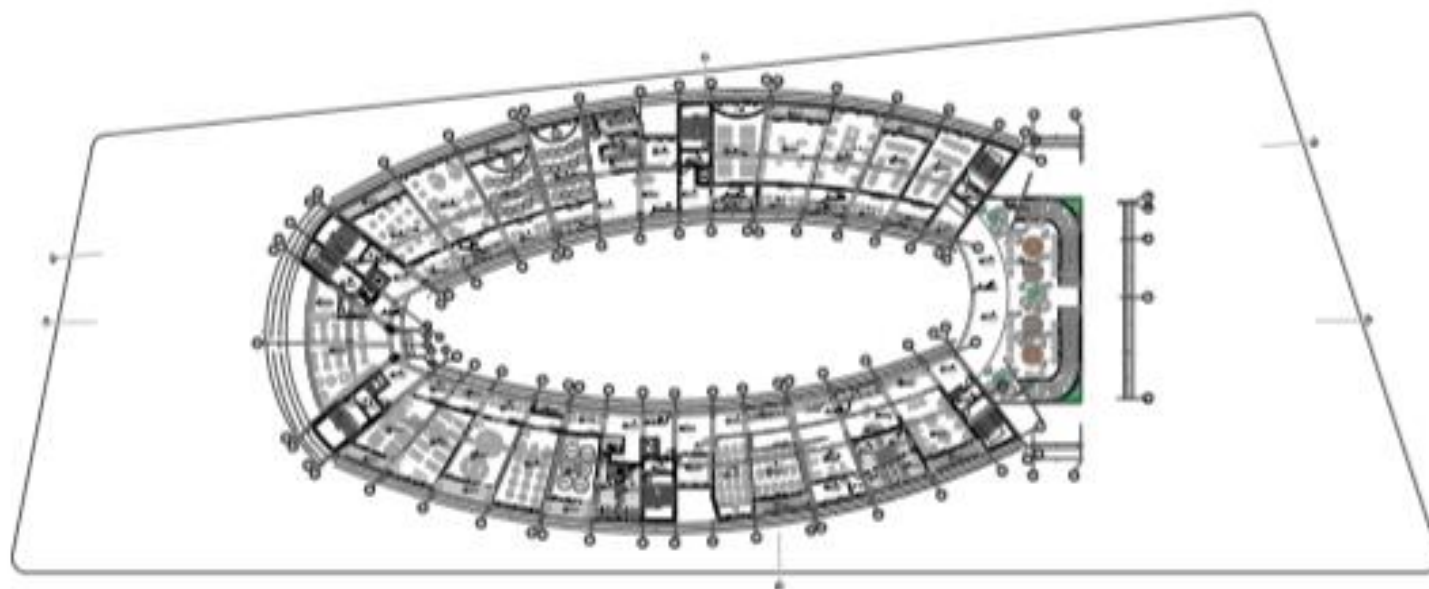
PLANOS





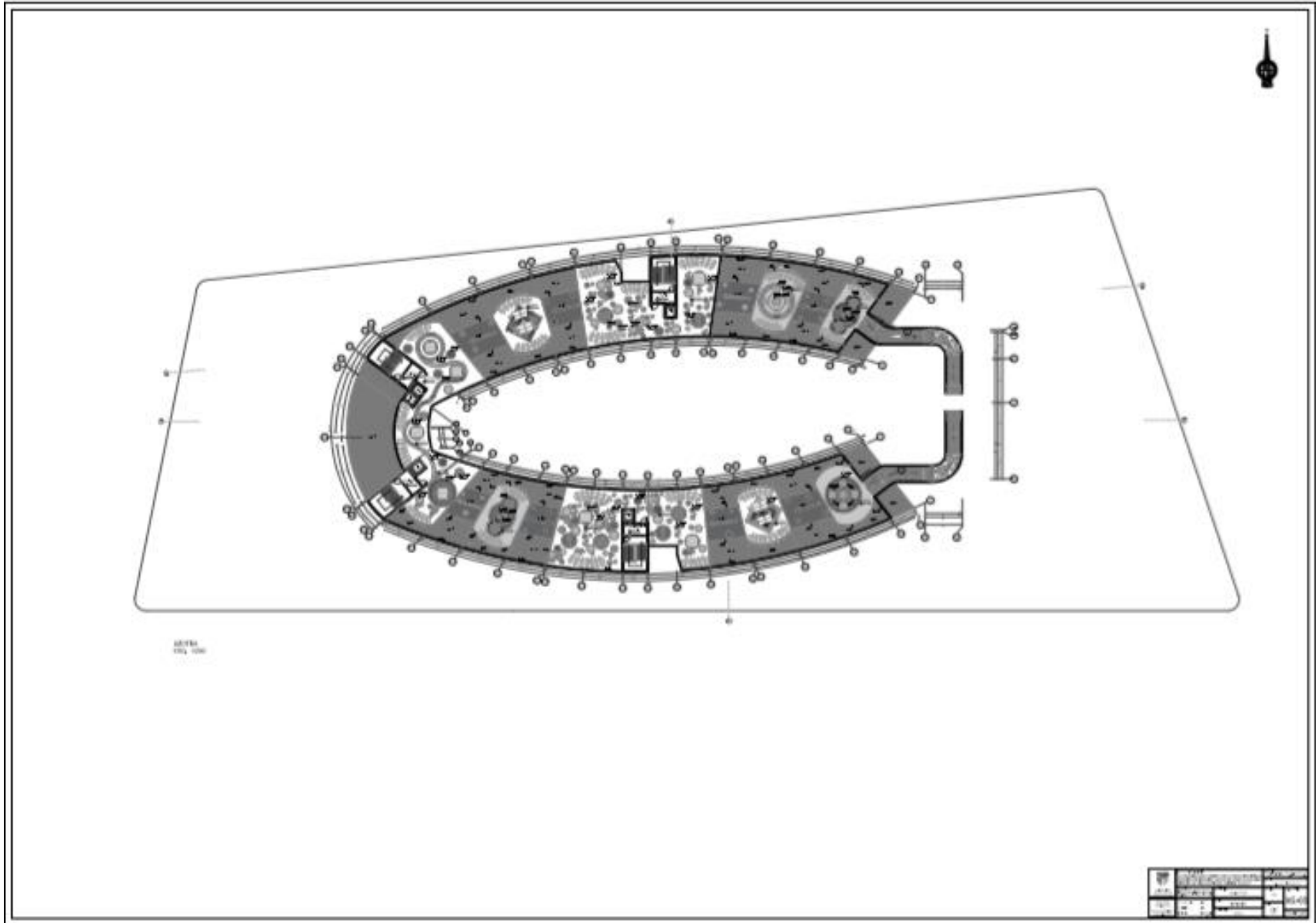


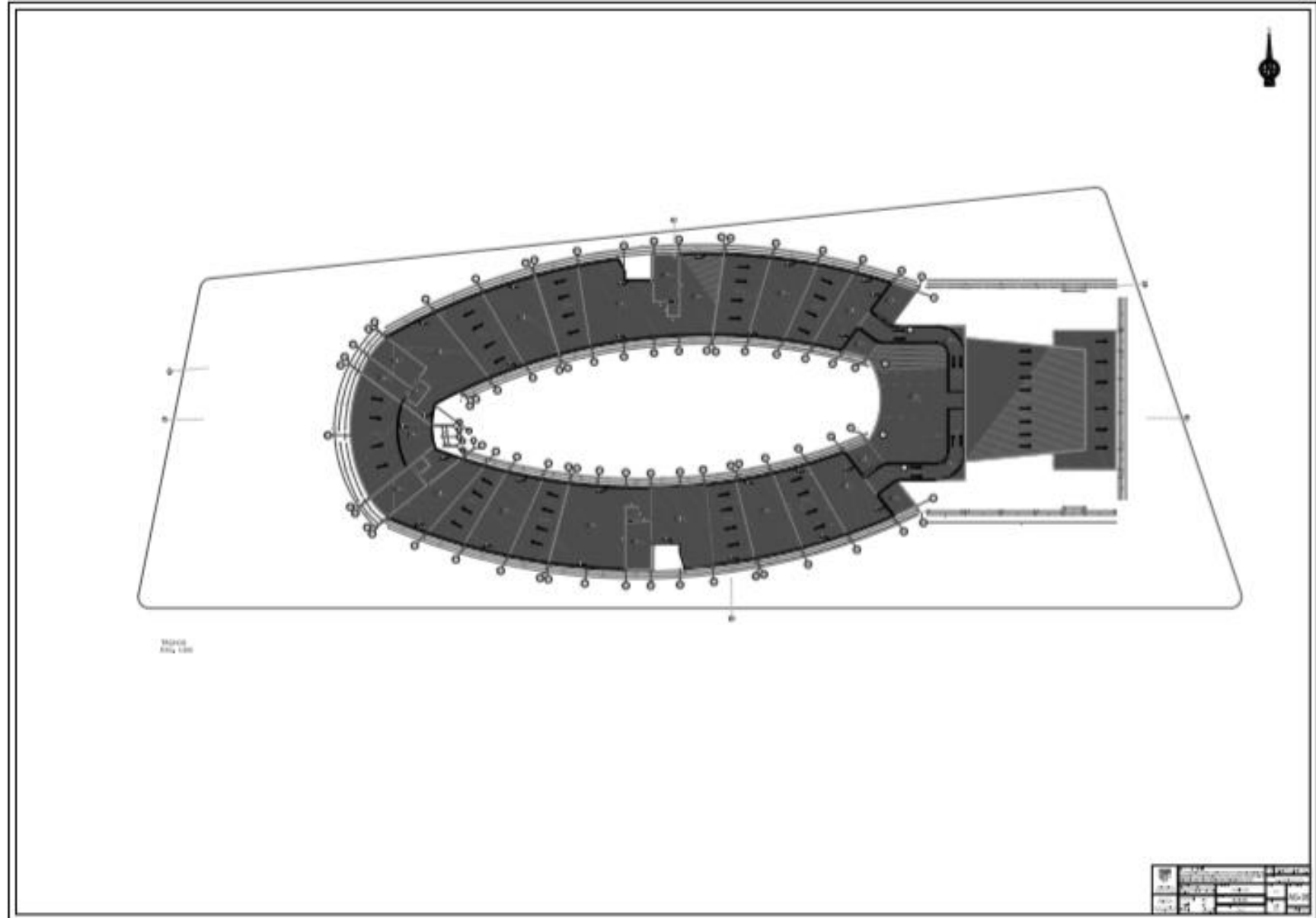


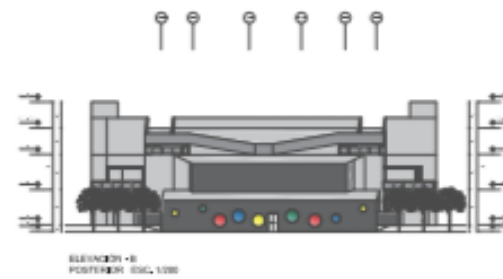
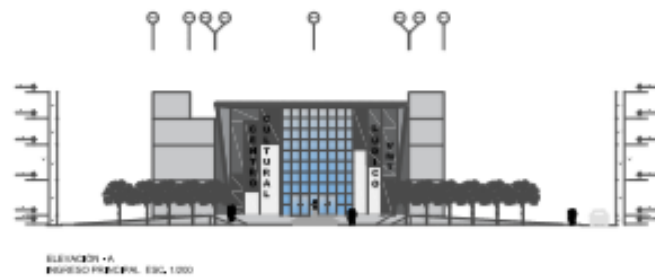


1:1000
2000 1000 0

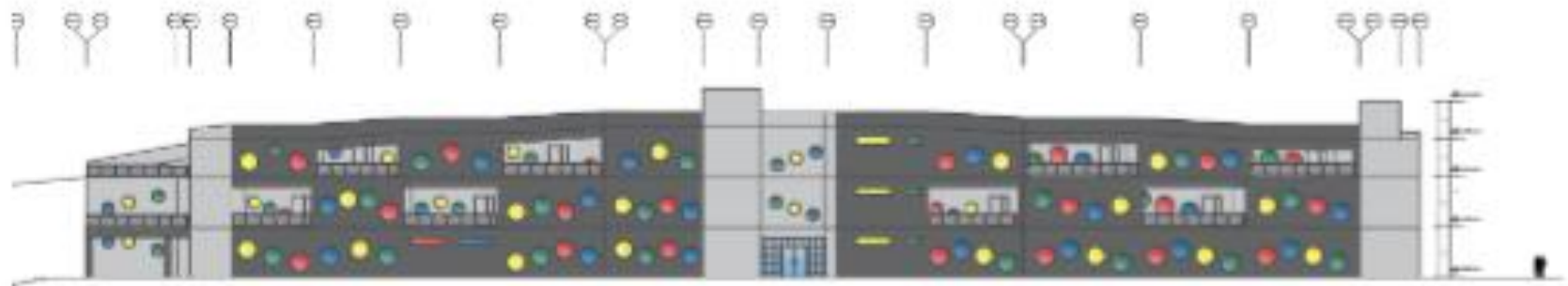
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----







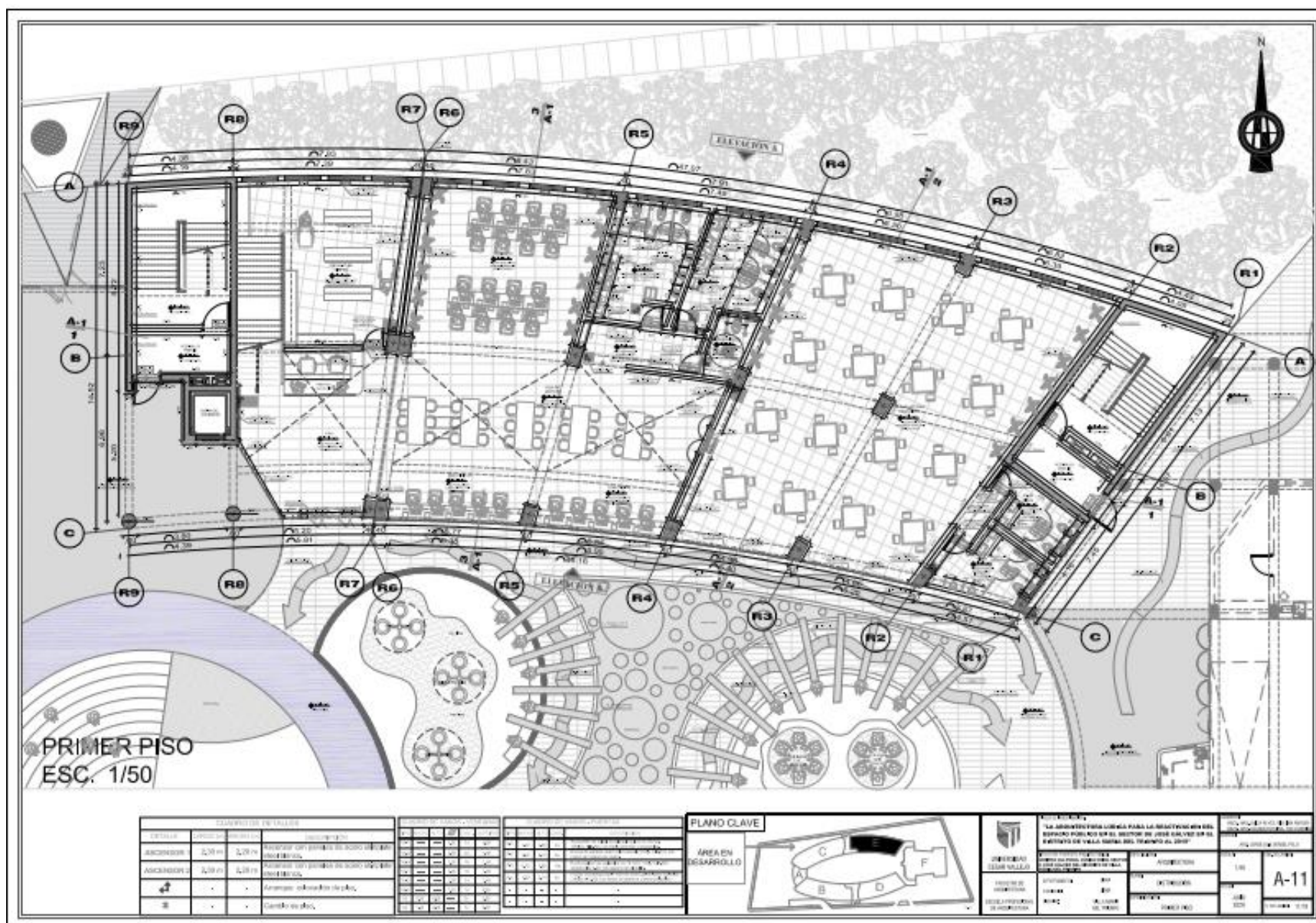
	PROYECTO Nombre del Proyecto Fecha de Entrega Nombre del Cliente	FECHA Fecha de Entrega Fecha de Pago
10-08	10-08	10-08

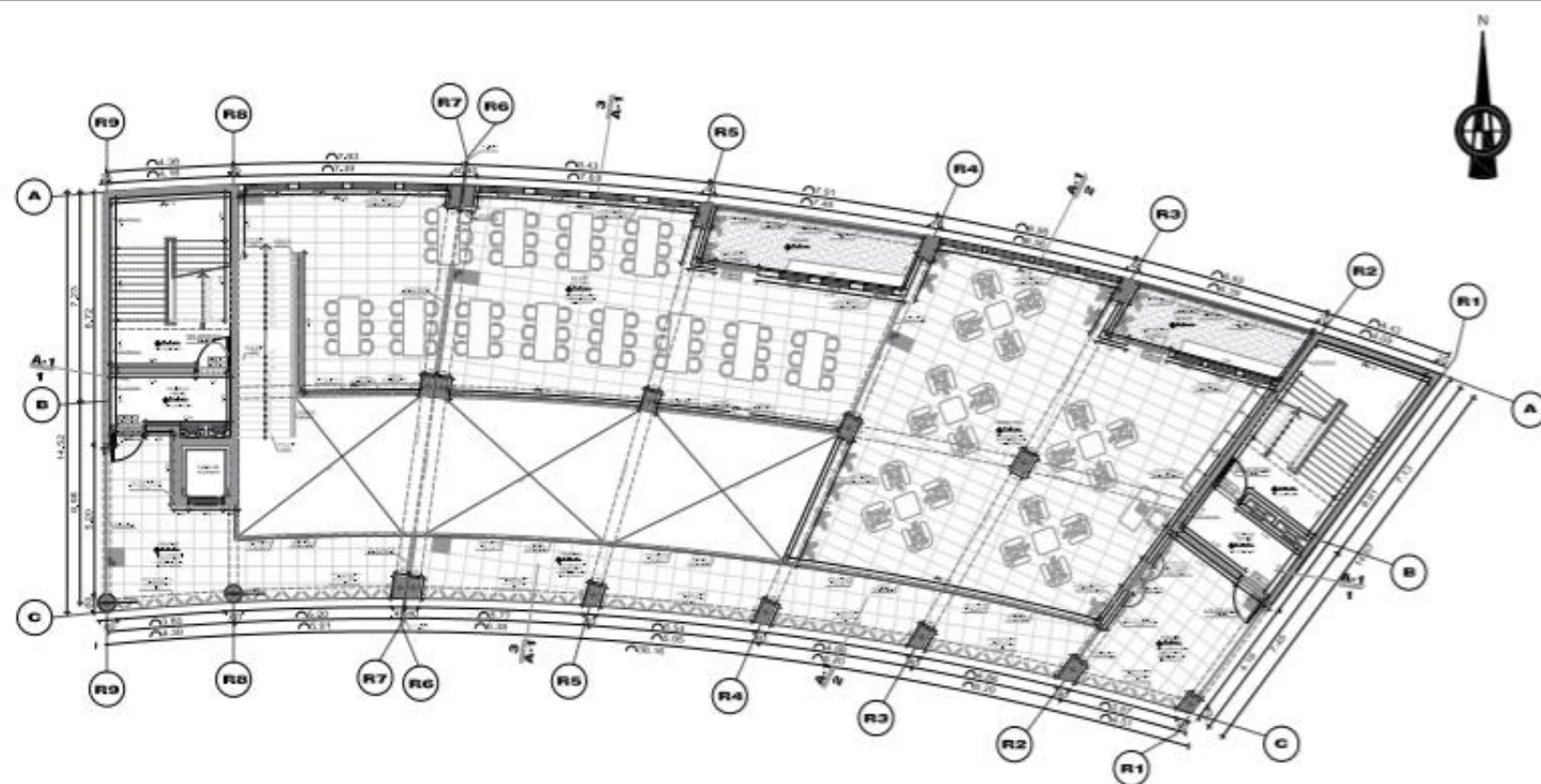


ELEVATION C:
LATERAL VIEW FROM THE EAST



ELEVATION D:
LATERAL VIEW FROM THE WEST





SEGUNDO PISO
ESC. 1/50

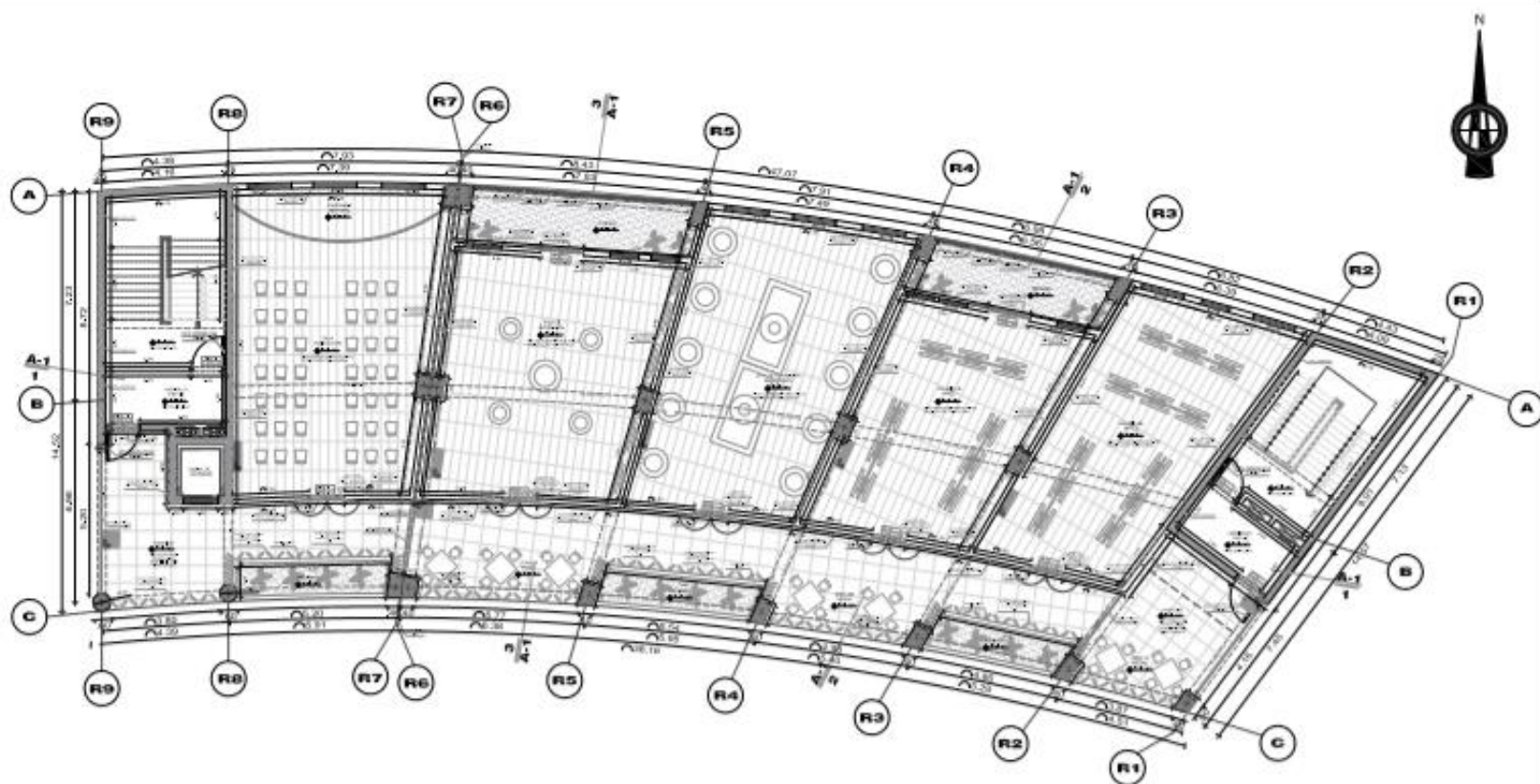
CONDICIONES DETALLADAS			
CONDICIÓN	VALOR	VALOR	VALOR
ASENSORIO	2.20 m	2.20 m	2.20 m
ASENSORIO	2.40 m	2.40 m	2.40 m
ASENSORIO	2.40 m	2.40 m	2.40 m
ASENSORIO	2.40 m	2.40 m	2.40 m
ASENSORIO	2.40 m	2.40 m	2.40 m
ASENSORIO	2.40 m	2.40 m	2.40 m
ASENSORIO	2.40 m	2.40 m	2.40 m
ASENSORIO	2.40 m	2.40 m	2.40 m
ASENSORIO	2.40 m	2.40 m	2.40 m
ASENSORIO	2.40 m	2.40 m	2.40 m

PLANO CLAVE

ÁREA EN
DESARROLLO



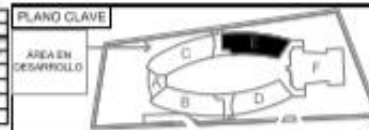
CONDICIONES DETALLADAS			
CONDICIÓN	VALOR	VALOR	VALOR
ASENSORIO	2.20 m	2.20 m	2.20 m
ASENSORIO	2.40 m	2.40 m	2.40 m
ASENSORIO	2.40 m	2.40 m	2.40 m
ASENSORIO	2.40 m	2.40 m	2.40 m
ASENSORIO	2.40 m	2.40 m	2.40 m
ASENSORIO	2.40 m	2.40 m	2.40 m
ASENSORIO	2.40 m	2.40 m	2.40 m
ASENSORIO	2.40 m	2.40 m	2.40 m
ASENSORIO	2.40 m	2.40 m	2.40 m
ASENSORIO	2.40 m	2.40 m	2.40 m



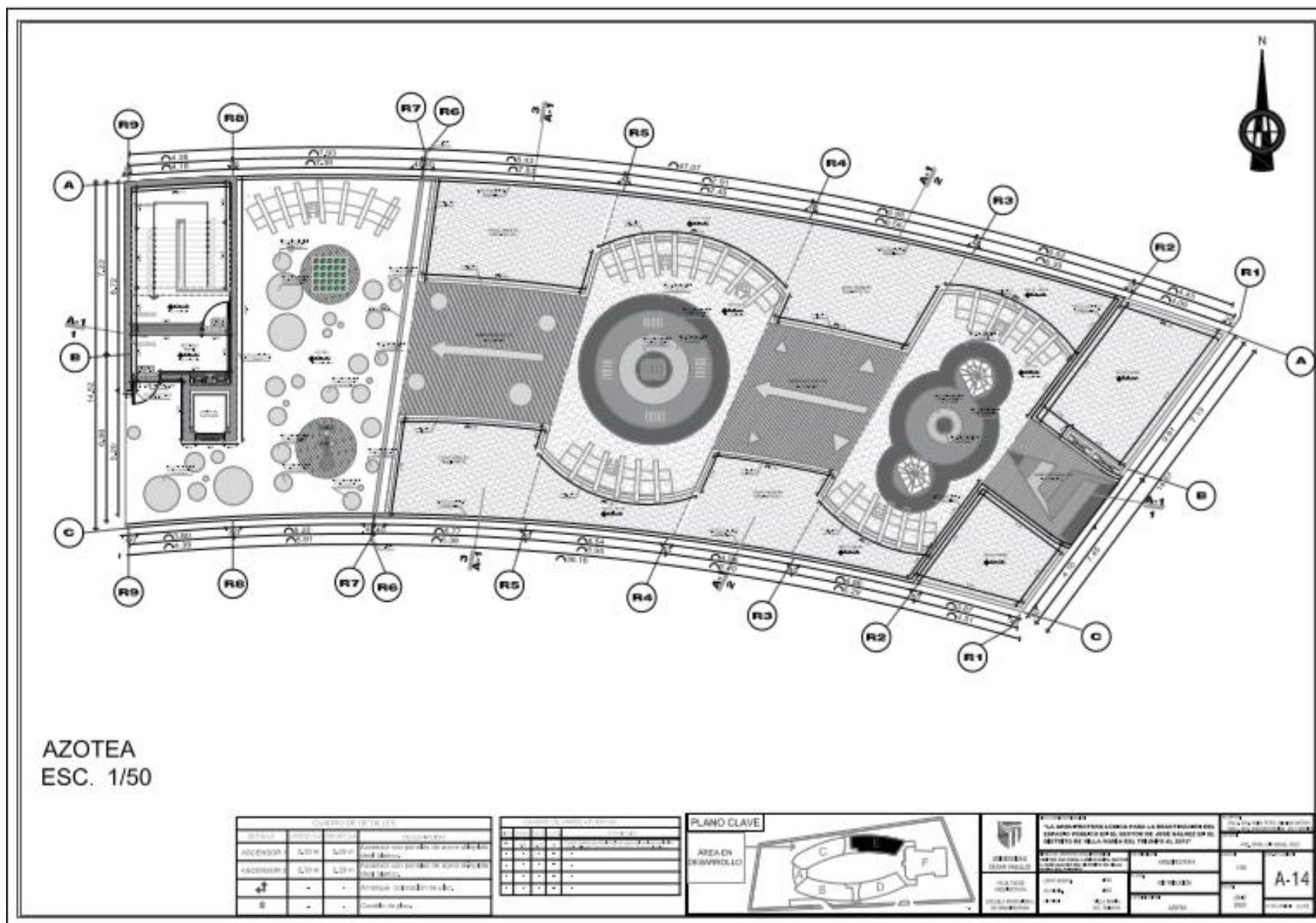
TERCER PISO
ESC. 1/50

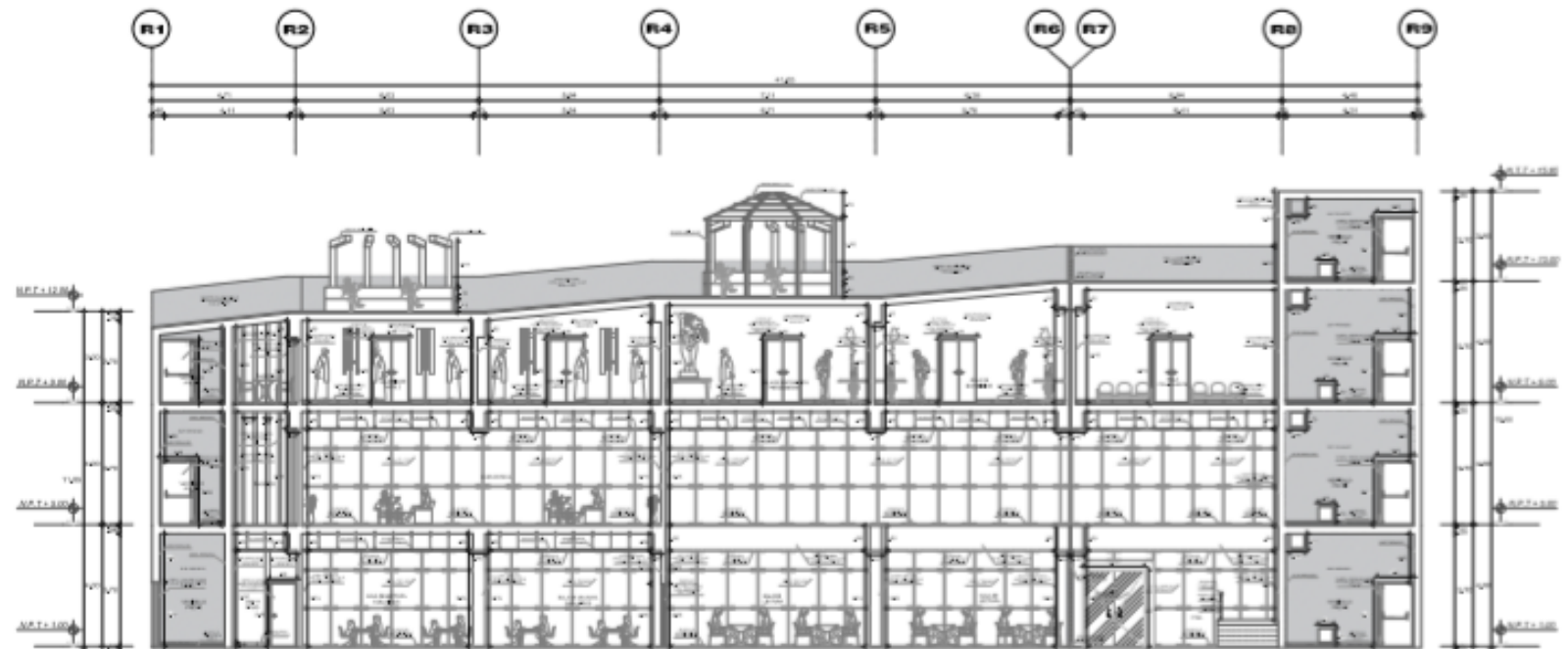
TITULO DE DETALLE			
DETALLE	DESCRIPCION	AREA	NOTAS
ASESORIO	4.00 m	4.00 m	Asesorio con paredes de yeso, piso de cerámica y techo de yeso.
ASESORIO 2	4.00 m	4.00 m	Asesorio con paredes de yeso, piso de cerámica y techo de yeso.
ASESORIO 3	4.00 m	4.00 m	Asesorio con paredes de yeso, piso de cerámica y techo de yeso.

DETALLE DE PUERTA Y VENTANA			
DETALLE	DESCRIPCION	AREA	NOTAS
PUERTA	2.00 m	2.00 m	Puerta con marco de aluminio y vidrio.
VENTANA	2.00 m	2.00 m	Ventana con marco de aluminio y vidrio.
PUERTA	2.00 m	2.00 m	Puerta con marco de aluminio y vidrio.
VENTANA	2.00 m	2.00 m	Ventana con marco de aluminio y vidrio.



DETALLE DE PUERTA Y VENTANA			
DETALLE	DESCRIPCION	AREA	NOTAS
PUERTA	2.00 m	2.00 m	Puerta con marco de aluminio y vidrio.
VENTANA	2.00 m	2.00 m	Ventana con marco de aluminio y vidrio.
PUERTA	2.00 m	2.00 m	Puerta con marco de aluminio y vidrio.
VENTANA	2.00 m	2.00 m	Ventana con marco de aluminio y vidrio.



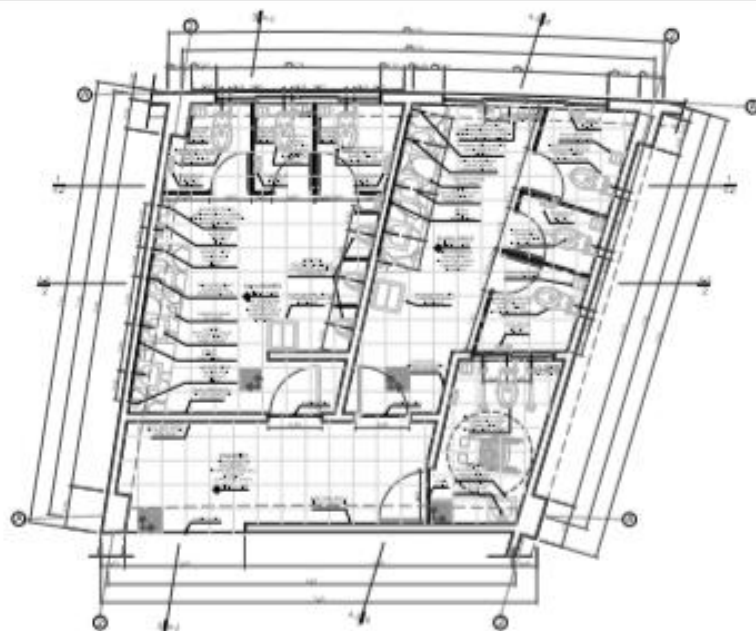


CORTE 1 - 1
ESC. 1/50

PLANO CLAVE				TÍTULO DEL PROYECTO PLAN DE ORDENAMIENTO TERRITORIAL PARA LA RECONSTRUCCIÓN DEL SECTOR PÚBLICO DEL SECTOR DE ZONAS VALLES DEL MUNICIPIO DE SAN JUAN, PUERTO RICO	
AREA EN DESARROLLO				AUTOR MUNICIPIO DE SAN JUAN	FECHA 2017
		ESCALA 1:500	HOJA 16	TOTAL 16	A-16



CÓDIGO DE AMBIENTES	CLASIFICACIÓN DE AMBIENTES															
	PARTIDAS	PISO	MUEBLES Y COLUINAS	DORSAL Y CONTRADORSAL	P.C.I.	CARPINTERÍA										
						MADERA					ALUMINIO					
						MADERA					ALUMINIO					
						MADERA					ALUMINIO					
ACABADO	CONSTRUCCIÓN DE PUERTAS Y VENTANAS	PUERTAS Y VENTANAS DE MADERA	PUERTAS Y VENTANAS DE ALUMINIO	PUERTAS Y VENTANAS DE MADERA	PUERTAS Y VENTANAS DE ALUMINIO	PUERTAS Y VENTANAS DE MADERA	PUERTAS Y VENTANAS DE ALUMINIO	PUERTAS Y VENTANAS DE MADERA	PUERTAS Y VENTANAS DE ALUMINIO	PUERTAS Y VENTANAS DE MADERA	PUERTAS Y VENTANAS DE ALUMINIO	PUERTAS Y VENTANAS DE MADERA	PUERTAS Y VENTANAS DE ALUMINIO	PUERTAS Y VENTANAS DE MADERA	PUERTAS Y VENTANAS DE ALUMINIO	
101	PUERTA DE MADERA															
102	PUERTA DE ALUMINIO															
103	VENTANA DE MADERA															
104	VENTANA DE ALUMINIO															
105	PUERTA DE ALUMINIO PARA PUERTAS															
106	PUERTA DE ALUMINIO PARA VENTANAS															
107	PUERTA DE ALUMINIO PARA PUERTAS															
108	PUERTA DE ALUMINIO PARA VENTANAS															
109	PUERTA DE ALUMINIO PARA PUERTAS															
110	PUERTA DE ALUMINIO PARA VENTANAS															
111	PUERTA DE ALUMINIO PARA PUERTAS															
112	PUERTA DE ALUMINIO PARA VENTANAS															
113	PUERTA DE ALUMINIO PARA PUERTAS															
114	PUERTA DE ALUMINIO PARA VENTANAS															
115	PUERTA DE ALUMINIO PARA PUERTAS															
116	PUERTA DE ALUMINIO PARA VENTANAS															
117	PUERTA DE ALUMINIO PARA PUERTAS															
118	PUERTA DE ALUMINIO PARA VENTANAS															
119	PUERTA DE ALUMINIO PARA PUERTAS															
120	PUERTA DE ALUMINIO PARA VENTANAS															
121	PUERTA DE ALUMINIO PARA PUERTAS															
122	PUERTA DE ALUMINIO PARA VENTANAS															
123	PUERTA DE ALUMINIO PARA PUERTAS															
124	PUERTA DE ALUMINIO PARA VENTANAS															
125	PUERTA DE ALUMINIO PARA PUERTAS															
126	PUERTA DE ALUMINIO PARA VENTANAS															
127	PUERTA DE ALUMINIO PARA PUERTAS															
128	PUERTA DE ALUMINIO PARA VENTANAS															
129	PUERTA DE ALUMINIO PARA PUERTAS															
130	PUERTA DE ALUMINIO PARA VENTANAS															
131	PUERTA DE ALUMINIO PARA PUERTAS															
132	PUERTA DE ALUMINIO PARA VENTANAS															
133	PUERTA DE ALUMINIO PARA PUERTAS															
134	PUERTA DE ALUMINIO PARA VENTANAS															
135	PUERTA DE ALUMINIO PARA PUERTAS															
136	PUERTA DE ALUMINIO PARA VENTANAS															
137	PUERTA DE ALUMINIO PARA PUERTAS															
138	PUERTA DE ALUMINIO PARA VENTANAS															
139	PUERTA DE ALUMINIO PARA PUERTAS															
140	PUERTA DE ALUMINIO PARA VENTANAS															
141	PUERTA DE ALUMINIO PARA PUERTAS															
142	PUERTA DE ALUMINIO PARA VENTANAS															
143	PUERTA DE ALUMINIO PARA PUERTAS															
144	PUERTA DE ALUMINIO PARA VENTANAS															
145	PUERTA DE ALUMINIO PARA PUERTAS															
146	PUERTA DE ALUMINIO PARA VENTANAS															
147	PUERTA DE ALUMINIO PARA PUERTAS															
148	PUERTA DE ALUMINIO PARA VENTANAS															
149	PUERTA DE ALUMINIO PARA PUERTAS															
150	PUERTA DE ALUMINIO PARA VENTANAS															
151	PUERTA DE ALUMINIO PARA PUERTAS															
152	PUERTA DE ALUMINIO PARA VENTANAS															
153	PUERTA DE ALUMINIO PARA PUERTAS															
154	PUERTA DE ALUMINIO PARA VENTANAS															
155	PUERTA DE ALUMINIO PARA PUERTAS															
156	PUERTA DE ALUMINIO PARA VENTANAS															
157	PUERTA DE ALUMINIO PARA PUERTAS															
158	PUERTA DE ALUMINIO PARA VENTANAS															
159	PUERTA DE ALUMINIO PARA PUERTAS															
160	PUERTA DE ALUMINIO PARA VENTANAS															
161	PUERTA DE ALUMINIO PARA PUERTAS															
162	PUERTA DE ALUMINIO PARA VENTANAS															
163	PUERTA DE ALUMINIO PARA PUERTAS															
164	PUERTA DE ALUMINIO PARA VENTANAS															
165	PUERTA DE ALUMINIO PARA PUERTAS															
166	PUERTA DE ALUMINIO PARA VENTANAS															
167	PUERTA DE ALUMINIO PARA PUERTAS															
168	PUERTA DE ALUMINIO PARA VENTANAS															
169	PUERTA DE ALUMINIO PARA PUERTAS															
170	PUERTA DE ALUMINIO PARA VENTANAS															
171	PUERTA DE ALUMINIO PARA PUERTAS															
172	PUERTA DE ALUMINIO PARA VENTANAS															
173	PUERTA DE ALUMINIO PARA PUERTAS															
174	PUERTA DE ALUMINIO PARA VENTANAS															
175	PUERTA DE ALUMINIO PARA PUERTAS															
176	PUERTA DE ALUMINIO PARA VENTANAS															
177	PUERTA DE ALUMINIO PARA PUERTAS															
178	PUERTA DE ALUMINIO PARA VENTANAS															
179	PUERTA DE ALUMINIO PARA PUERTAS															
180	PUERTA DE ALUMINIO PARA VENTANAS															
181	PUERTA DE ALUMINIO PARA PUERTAS															
182	PUERTA DE ALUMINIO PARA VENTANAS															
183	PUERTA DE ALUMINIO PARA PUERTAS															
184	PUERTA DE ALUMINIO PARA VENTANAS															
185	PUERTA DE ALUMINIO PARA PUERTAS															
186	PUERTA DE ALUMINIO PARA VENTANAS															
187	PUERTA DE ALUMINIO PARA PUERTAS															
188	PUERTA DE ALUMINIO PARA VENTANAS															
189	PUERTA DE ALUMINIO PARA PUERTAS															
190	PUERTA DE ALUMINIO PARA VENTANAS															
191	PUERTA DE ALUMINIO PARA PUERTAS															
192	PUERTA DE ALUMINIO PARA VENTANAS															
193	PUERTA DE ALUMINIO PARA PUERTAS															
194	PUERTA DE ALUMINIO PARA VENTANAS															
195	PUERTA DE ALUMINIO PARA PUERTAS															
196	PUERTA DE ALUMINIO PARA VENTANAS															
197	PUERTA DE ALUMINIO PARA PUERTAS															
198	PUERTA DE ALUMINIO PARA VENTANAS															
199	PUERTA DE ALUMINIO PARA PUERTAS															
200	PUERTA DE ALUMINIO PARA VENTANAS															



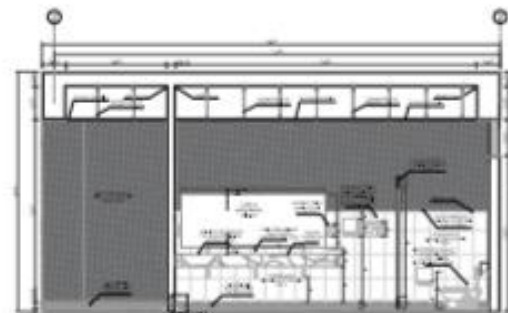
**SERVICIOS HIGIENICOS
PLANTA**
ESC. 1:100



CORTE 1-1
ESC. 1:100

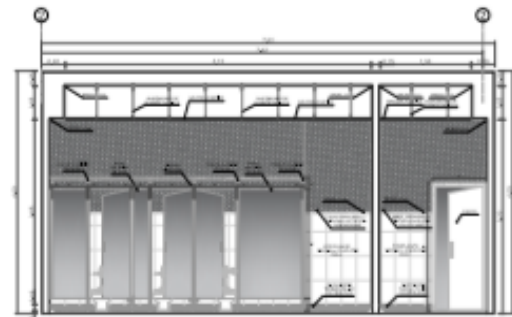


CORTE 2-2
ESC. 1:100

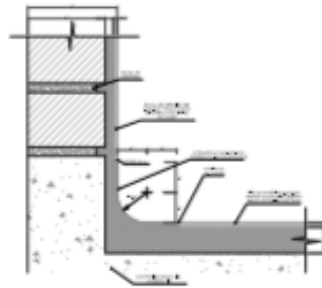


CORTE 3-3
ESC. 1:100

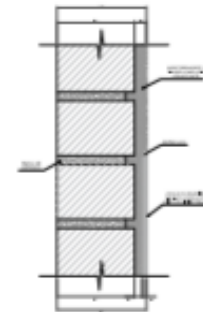
PLANO CLAVE AREA DE SERVICIOS		 DA-03	PROYECTO SERVICIOS HIGIENICOS	FECHA 10/01/2010
			PROYECTISTA DA-03	PROYECTO SERVICIOS HIGIENICOS



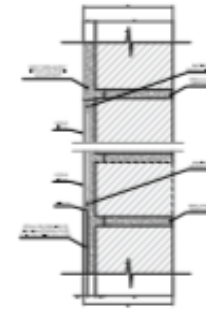
CORTE 4-4
ECL. 1/8"



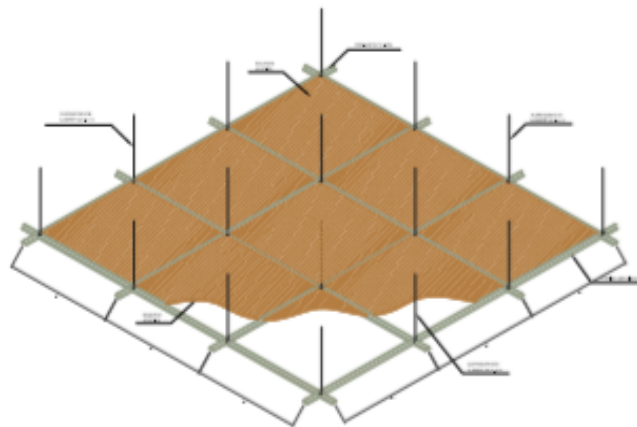
DET. 1
ECL. 1/8"



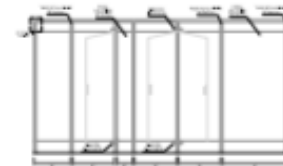
DET. 2
ECL. 1/8"



DET. 3
ECL. 1/8"



**ISOMETRIA CIELO RASO
SUSPENDIDO
SIN ESC.**



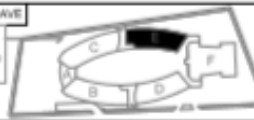
ELEVACION TIPICA CUBICULO
ECL. 1/8"



DET. 4
ECL. 1/8"

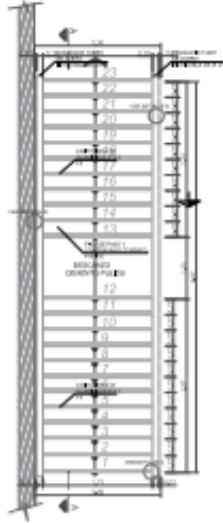
PLANO CLAVE

AREA EN DESARROLLO

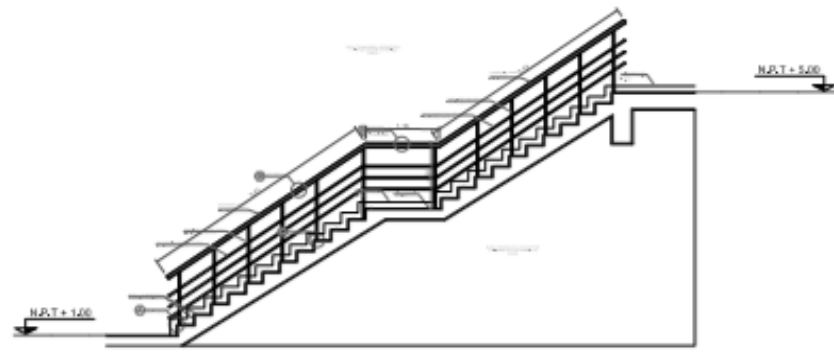


<p>ELABORADO POR: [Nombre]</p> <p>REVISADO POR: [Nombre]</p> <p>APROBADO POR: [Nombre]</p> <p>FECHA: [Fecha]</p>			
<p>PROYECTO: [Nombre]</p> <p>OBJETIVO: [Objetivo]</p>	<p>FECHA: [Fecha]</p> <p>ESTADO: [Estado]</p>	<p>FECHA: [Fecha]</p> <p>ESTADO: [Estado]</p>	<p>FECHA: [Fecha]</p> <p>ESTADO: [Estado]</p>

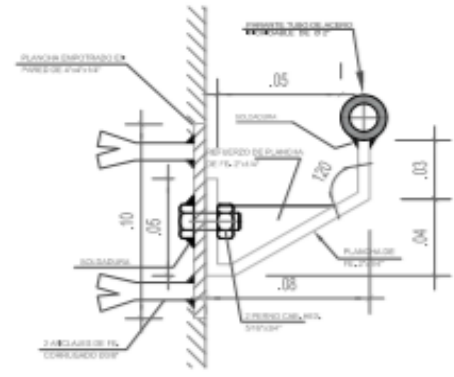
DA-04



ESCALERA DE ARQUITECTURA
PLANTA
ESC: 1/25



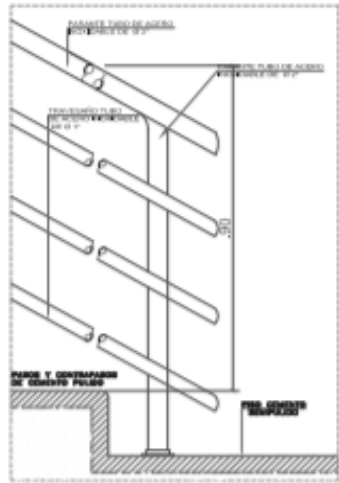
CORTE A-A
ESC: 1/25



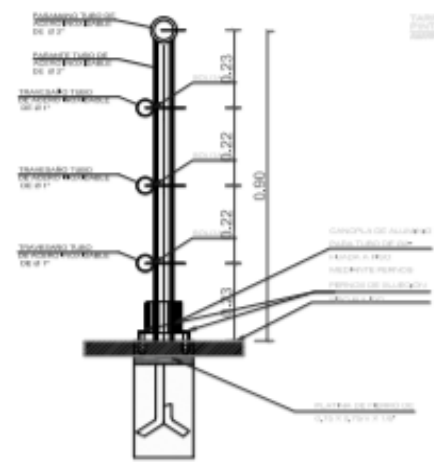
D DETALLE-DE-FIJACIÓN
ESCALA: 1/10



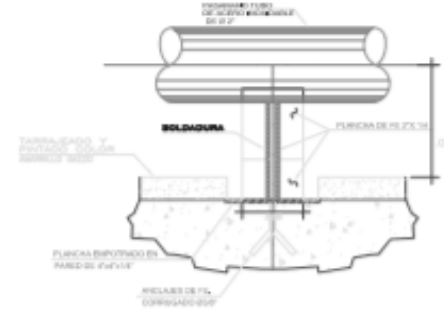
A DETALLE-CANTONERA
ESCALA: 1/10



B DETALLE-DE-BARANDA
ESCALA: 1/10




C DETALLE-DE-CANOPLA
ESCALA: 1/10




E DETALLE-DE-FIJACIÓN
ESCALA: 1/10

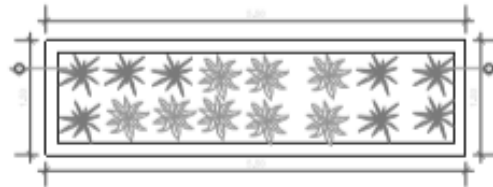
	PROYECTO LA AMPLIACIÓN DEL SALÓN DE LA OFICINA DE LA EMPRESA "DA-07"		FECHA 15/05/2018	
	PROYECTISTA DA-07		PROYECTISTA DA-07	
	PROYECTISTA DA-07		PROYECTISTA DA-07	
	PROYECTISTA DA-07		PROYECTISTA DA-07	



 UNIVERSITAT DE VALÈNCIA DEPARTAMENT D'INSTRUMENTS DE MESURA I ANÀLISI	TÍTOL DE LA ACTIVITAT: ANÀLISI DE LA ACTIVITAT DE LA BATERIA TEMA: ANÀLISI DE LA ACTIVITAT DE LA BATERIA AUTORIA: ANÀLISI DE LA ACTIVITAT DE LA BATERIA DATA: ANÀLISI DE LA ACTIVITAT DE LA BATERIA		NÚMERO DE LA ACTIVITAT: ANÀLISI DE LA ACTIVITAT DE LA BATERIA DATA: ANÀLISI DE LA ACTIVITAT DE LA BATERIA
	TÍTOL DE LA ACTIVITAT: ANÀLISI DE LA ACTIVITAT DE LA BATERIA TEMA: ANÀLISI DE LA ACTIVITAT DE LA BATERIA AUTORIA: ANÀLISI DE LA ACTIVITAT DE LA BATERIA DATA: ANÀLISI DE LA ACTIVITAT DE LA BATERIA	TÍTOL DE LA ACTIVITAT: ANÀLISI DE LA ACTIVITAT DE LA BATERIA TEMA: ANÀLISI DE LA ACTIVITAT DE LA BATERIA AUTORIA: ANÀLISI DE LA ACTIVITAT DE LA BATERIA DATA: ANÀLISI DE LA ACTIVITAT DE LA BATERIA	TÍTOL DE LA ACTIVITAT: ANÀLISI DE LA ACTIVITAT DE LA BATERIA TEMA: ANÀLISI DE LA ACTIVITAT DE LA BATERIA AUTORIA: ANÀLISI DE LA ACTIVITAT DE LA BATERIA DATA: ANÀLISI DE LA ACTIVITAT DE LA BATERIA

 GOBIERNO DE LA REPÚBLICA DEL PARAGUAY	MINISTERIO DE INTERIORES Y JUSTICIA DIRECCIÓN GENERAL DE REGISTRO Y CATASTRO		SUBDIRECCIÓN DE REGISTRO DE PROPIEDADES DEPARTAMENTO DE REGISTRO DE PROPIEDADES	
	CANTÓN DE LA ALFONSO O'HEAR MUNICIPIO DE LA ALFONSO O'HEAR		CANTÓN DE LA ALFONSO O'HEAR MUNICIPIO DE LA ALFONSO O'HEAR	
PRESENTADO POR: (Nombre y Apellido)	IDENTIFICACIÓN: (Número de Documento de Identidad)	REPRESENTADO POR: (Nombre y Apellido)	IDENTIFICACIÓN: (Número de Documento de Identidad)	DA-09
FOLIO: 1	FOLIO: 1	FOLIO: 1	FOLIO: 1	FOLIO: 1

DETALLE JARDINERA



PLANTA
ESC: 1/20

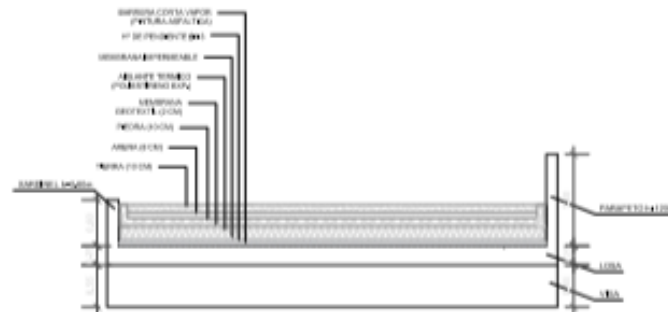


VISTA FACHADA
ESC: 1/20

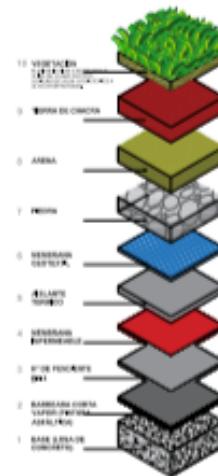


CORTE A-A
ESC: 1/20

DETALLE TECHO VERDE



CORTE DE TECHO VERDE EN AZOTEA
ESC: 1/20



PALETA VEGETAL		
NOMBRE	REPRESENTACIÓN	FOTO
RHOEO <i>Tradescantia spathulata</i> Sw.		
DURANTA GOLDEN		

	PROYECTO PLAN DE MANEJO DEL RECTORADO PARA LA REFORMA DE LA LEY DE LA FUNCIÓN PÚBLICA DEL ESTADO DE GUATEMALA		FECHA DE ELABORACIÓN 2023	
	FECHA DE APROBACIÓN 2023	FECHA DE REVISIÓN 2023	FECHA DE ACTUALIZACIÓN 2023	FECHA DE VALIDACIÓN 2023
FECHA DE VALIDACIÓN 2023	FECHA DE VALIDACIÓN 2023	FECHA DE VALIDACIÓN 2023	FECHA DE VALIDACIÓN 2023	FECHA DE VALIDACIÓN 2023

DA-10

PLANTA TABIQUERÍA DE DRYWALL
ESC. 1/25

ELEVACIÓN TABIQUERÍA DE DRYWALL
ESC. 1/20

**DETALLE DE UNIÓN DE
PLANCHAS DE DRYWALL**
ESC. 1/8"


DETALLE DE ENCUENTRO
TABIQUE CONCRETO/TABIQUE DRYWALL
ESC. 1/2.5

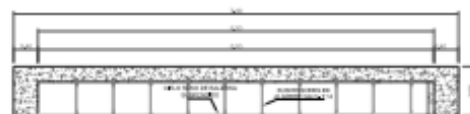
**DETALLE EMPALME HORIZONTAL
DE PERFILES**

ESQ. 1/8

**DETALLE DE ANCLAJE
EN LOSA ALIGERADA**
ESC. 1/5

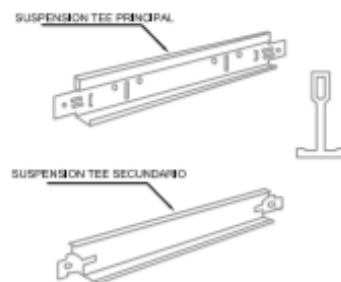
DETALLE DE JUNTA CON
PERFIL METÁLICO
ESC. 1/2.5

 REPUBLIKA SRBIJA MINISTARSTVO OŠTAŠTVA I NAUKA	Ustavni sud Republike Srbije Ustavni sud Republike Srbije Ustavni sud Republike Srbije		Ustavni sud Republike Srbije Ustavni sud Republike Srbije Ustavni sud Republike Srbije
	Ustavni sud Republike Srbije Ustavni sud Republike Srbije Ustavni sud Republike Srbije		Ustavni sud Republike Srbije Ustavni sud Republike Srbije Ustavni sud Republike Srbije
Ustavni sud Republike Srbije Ustavni sud Republike Srbije Ustavni sud Republike Srbije	Ustavni sud Republike Srbije Ustavni sud Republike Srbije Ustavni sud Republike Srbije	Ustavni sud Republike Srbije Ustavni sud Republike Srbije Ustavni sud Republike Srbije	Ustavni sud Republike Srbije Ustavni sud Republike Srbije Ustavni sud Republike Srbije

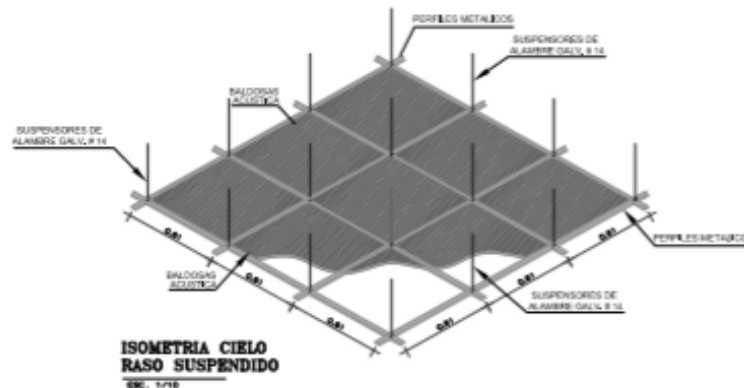
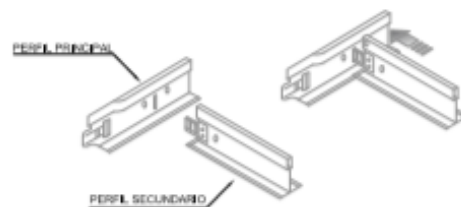


ELEVACIÓN DE CIELO RASO SUSPENDIDO
ESC. 1/25

DETALLE DE CIELO RASO



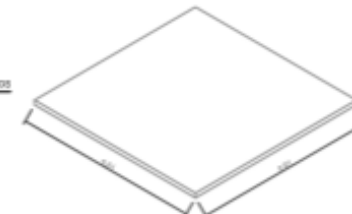
UNIÓN ENTRE PERFILES DE AUTO-ENSAMBLAJE



ISOMETRIA CIELO RASO SUSPENDIDO
ESC. 1/10

BALDOSA ACÚSTICA PARA CIELO RASO

- BORDE REBAJADO
- DIMENSIONES 0,61 m. X 0,61 m. X 15,00 mm.



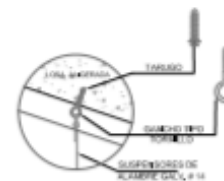
ESPECIFICACIONES DE PERFILES

SISTEMA DE SUSPENSIÓN

PARA LA COLOCACIÓN DE BALDOSAS EN CIELORRASOS SUSPENDIDOS, SE UTILIZAN PERFILES DE SUSPENSIÓN, CUYO SISTEMA DE AUTOENSAMBLAJE GARANTIZA UNA BUENA ESTABILIDAD Y EXCELENTE APARENCIA DEL CIELORRASO.

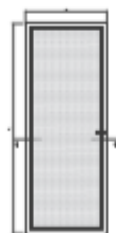
INSTALACIÓN DE CIELO RASOS

1. NIVELACIÓN Y TRAZADO.
2. COLOCACIÓN DE PERFILES PERIMETRALES.
3. MODIFICACIÓN DE LA ESTRUCTURA.
4. COLOCACIÓN DE ELEMENTOS DE SUSPENSIÓN.
5. COLOCACIÓN DE PERFILES PRINCIPALES.
6. COLOCACIÓN DE PERFILES SECUNDARIOS.
7. EMPLACADO.



DETALLE FIJACIÓN EN TECHO
ESC. 1/5

	PARA MÁS INFORMACIÓN SOBRE ESTE PRODUCTO, VISITE EL SITIO WEB: www.ingenieros.com		PARA MÁS INFORMACIÓN SOBRE ESTE PRODUCTO, VISITE EL SITIO WEB: www.ingenieros.com	
	PRODUCTO CIELO RASO	MATERIAL ALUMINIO	COLOR BLANCO	REFERENCIA DA-12



**Puerta de tablero de
melamina de 18mm**
SEC. 1.10



**Puerta de
madera sólida**
SEC. 1.10



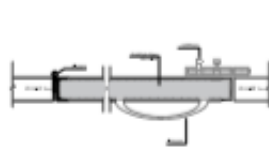
**Puerta 180°
contra laminada**
SEC. 1.10



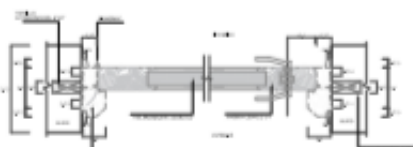
**Puerta 180° de cristal
templado de 18mm**
SEC. 1.10



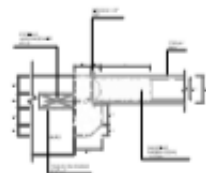
**Puerta con hoja
de acero
galvanizado**
SEC. 1.10



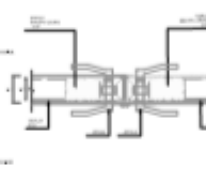
SECCIÓN HORIZONTAL 1
SEC. 1.10



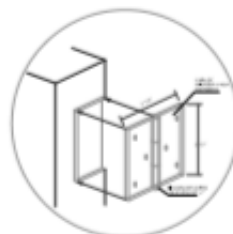
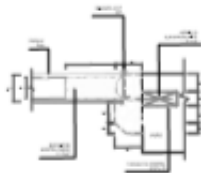
SECCIÓN HORIZONTAL 2
SEC. 1.10



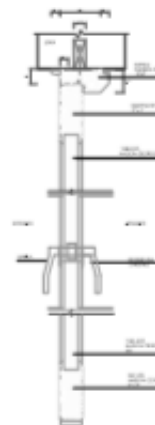
SECCIÓN HORIZONTAL 3
SEC. 1.10



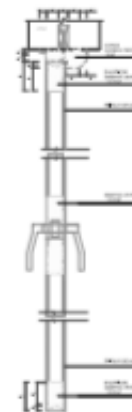
SECCIÓN HORIZONTAL 4
SEC. 1.10



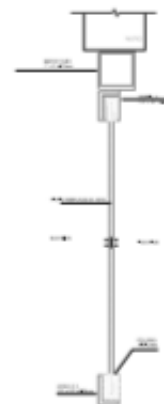
**ANCLAJE DE BISAGRA EN
PUERTA ENCLAPADA**
SEC. 1.10



SECCIÓN VERTICAL 1
SEC. 1.10



SECCIÓN VERTICAL 2
SEC. 1.10

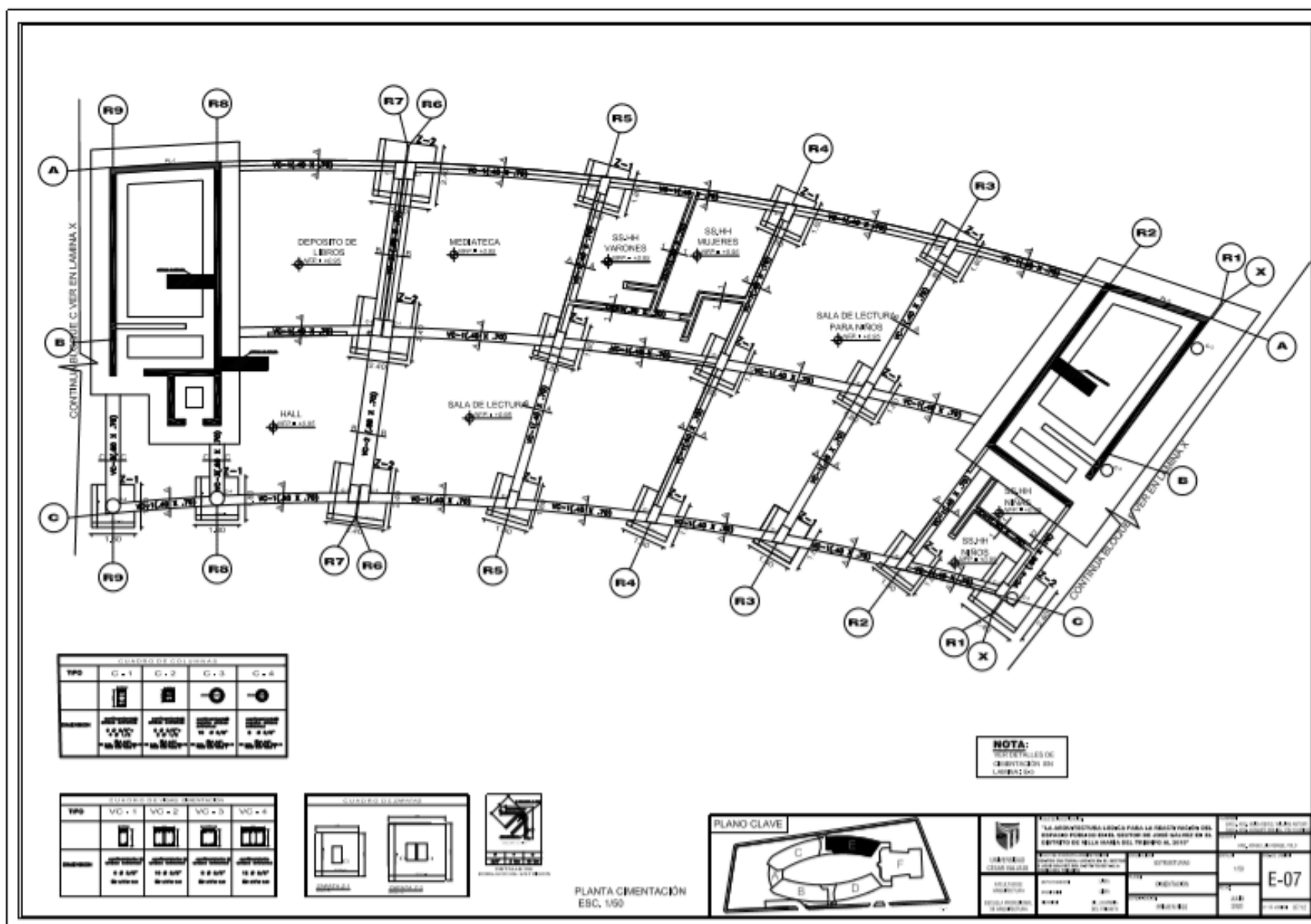


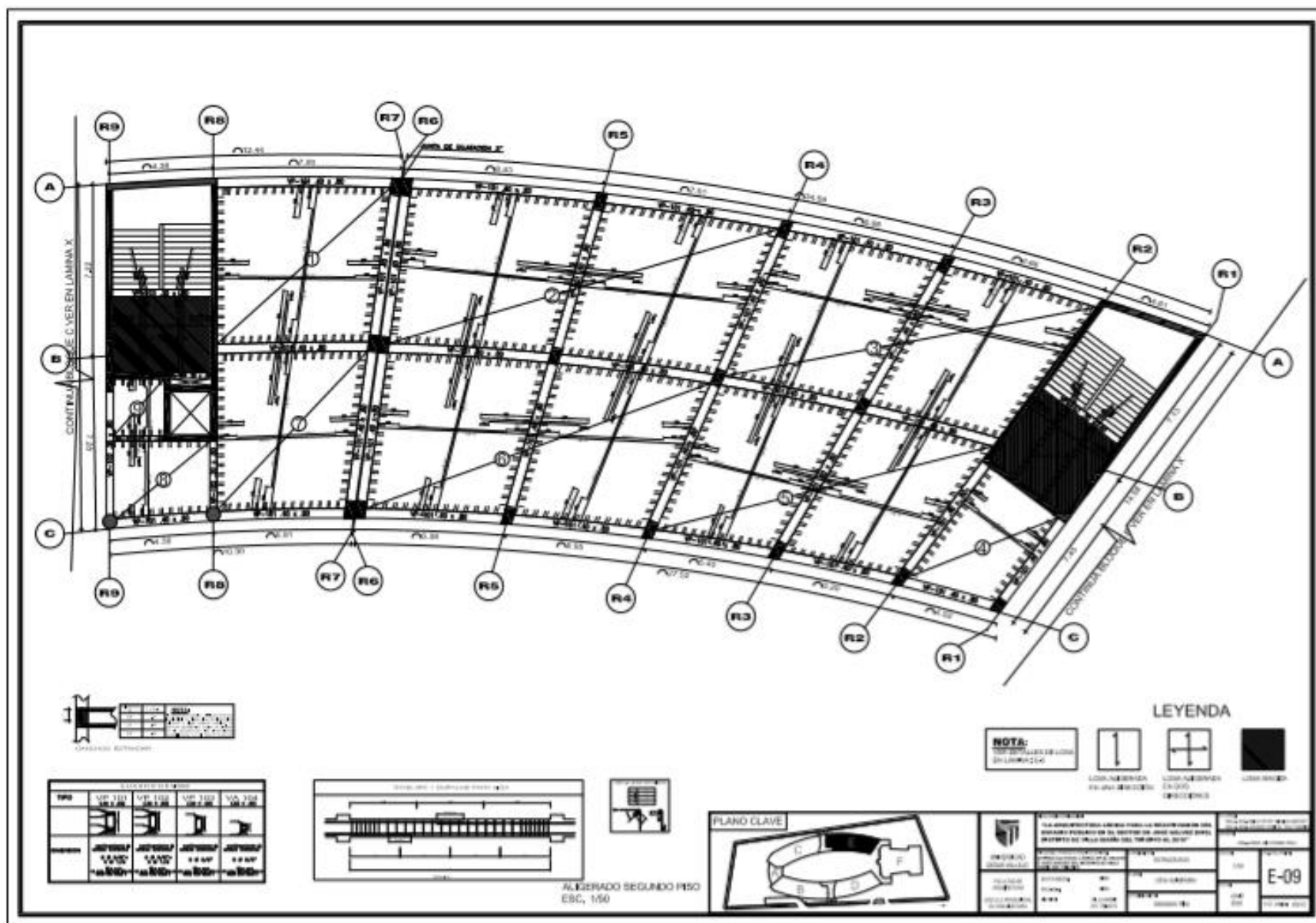
SECCIÓN VERTICAL 3
SEC. 1.10

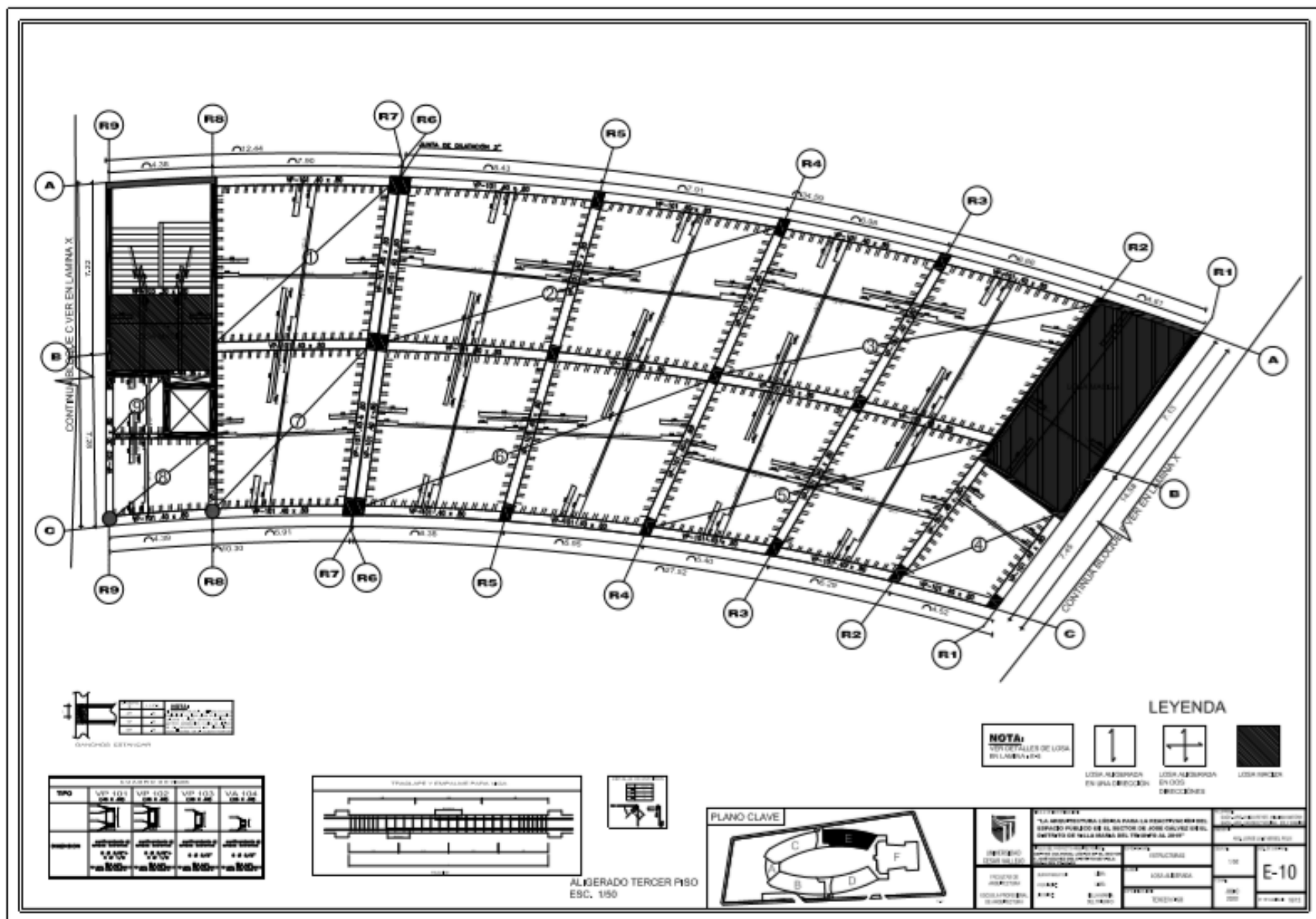


PLANO CLAVE ANEXO DESARROLLADO		DA-14	
1. IDENTIFICACIÓN 2. DESCRIPCIÓN 3. MATERIAL 4. COLOR 5. DETALLE	6. DETALLE 7. DETALLE 8. DETALLE 9. DETALLE 10. DETALLE	11. DETALLE 12. DETALLE 13. DETALLE 14. DETALLE 15. DETALLE	16. DETALLE 17. DETALLE 18. DETALLE 19. DETALLE 20. DETALLE









PLANO DETALLES DE ESTRUCTURAS

CORTE • 1-1
ZAPATA Z-1
ESCALA 1/20

CORTE • 2-2
ZAPATA Z-2
ESCALA 1/20

CORTE • 1-1
CIMENTO CORRIDO
ESCALA 1/20

CORTE • A-A
VIGA REINFORZADA
ESCALA 1/20

CORTE • B-B
VIGA REINFORZADA
ESCALA 1/20

CORTE • C-C
VIGA REINFORZADA
ESCALA 1/20

CORTE • D-D
VIGA REINFORZADA
ESCALA 1/20

DETALLE DE VIGA (PRIMERO, SEGUNDO, TERCER PISO)
VP-101, (0.40 x 0.80)
ESCALA 1/20

DET. ESCALERA
TRAMO 2
ESCALA 1/20

DET. ESCALERA
TRAMO 4 Y 5
ESCALA 1/20

DET. ESCALERA
TRAMO 1
ESCALA 1/20

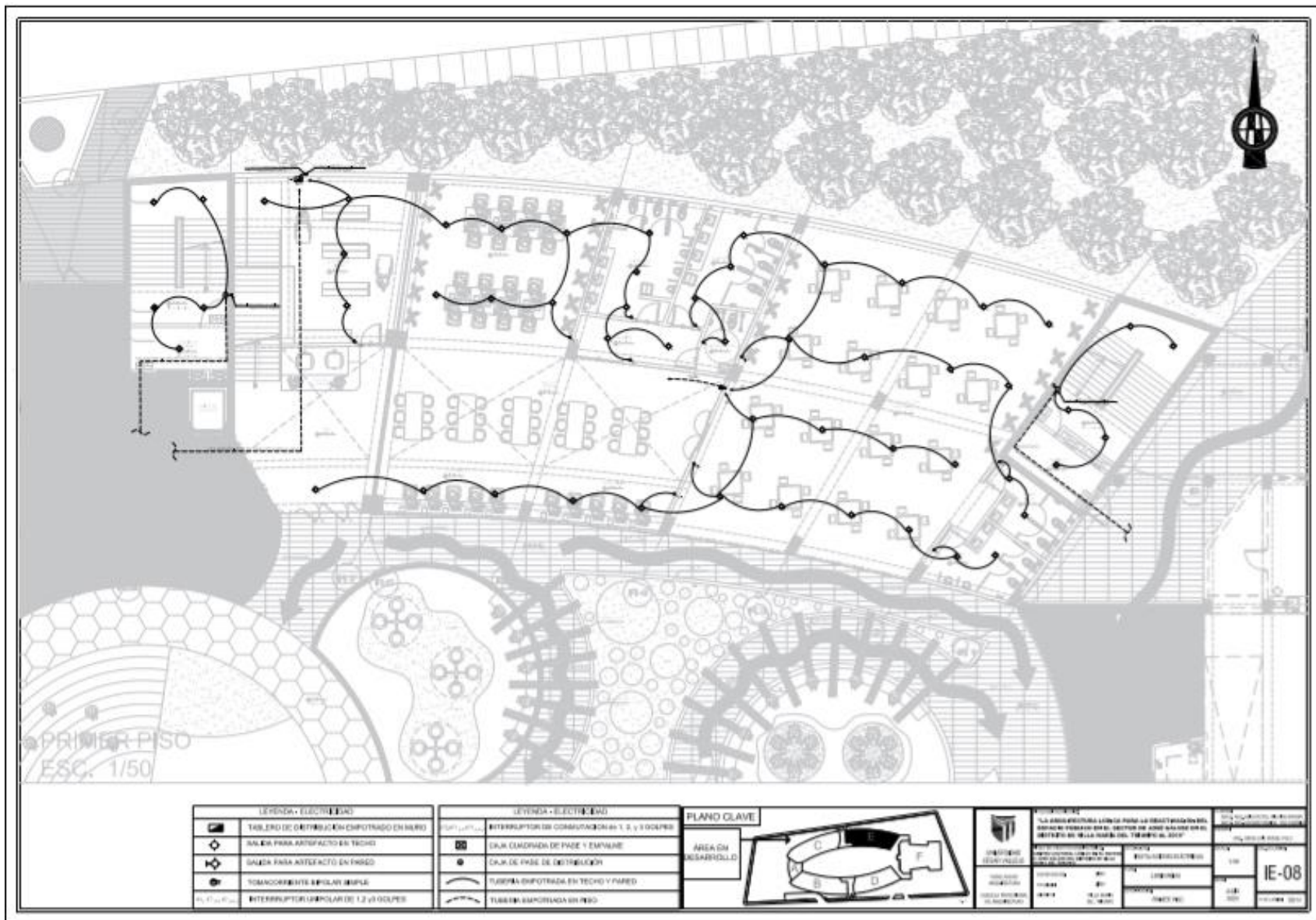
DETALLE DE LOSA MACIZA
ESCALA 1/20

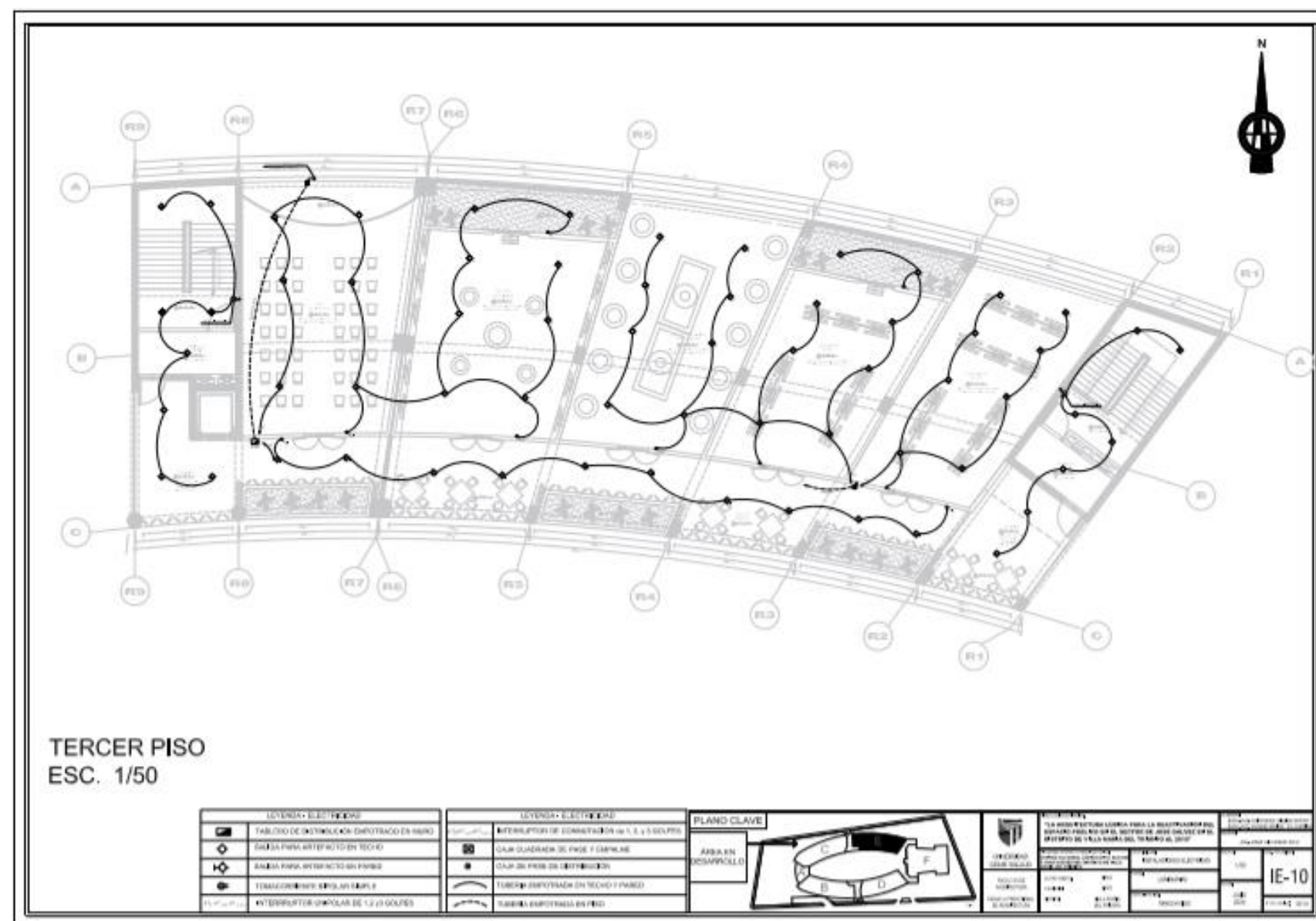
DETALLE DE AUGERADO
ESCALA 1/20

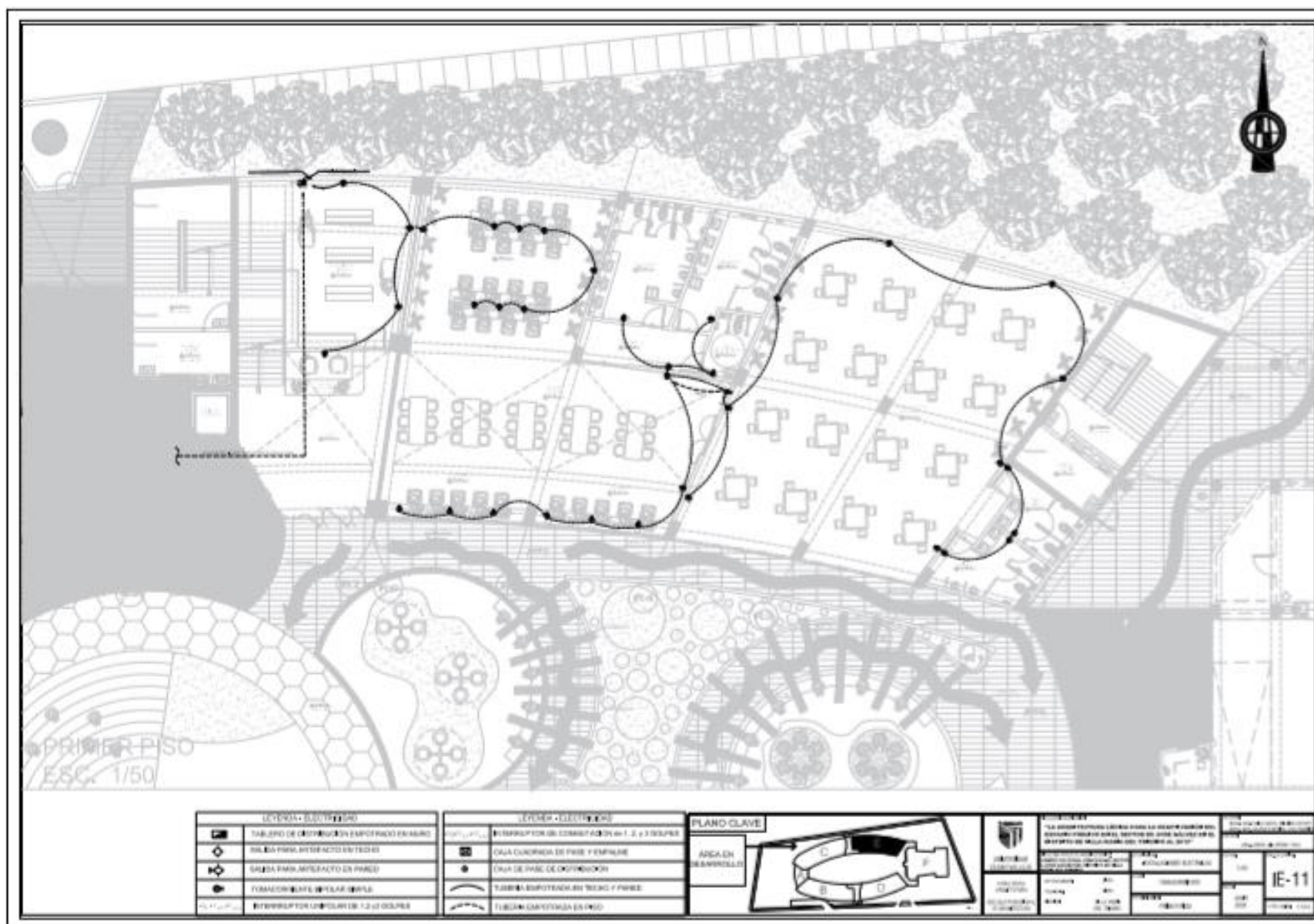
ESPECIFICACIONES TECNICAS

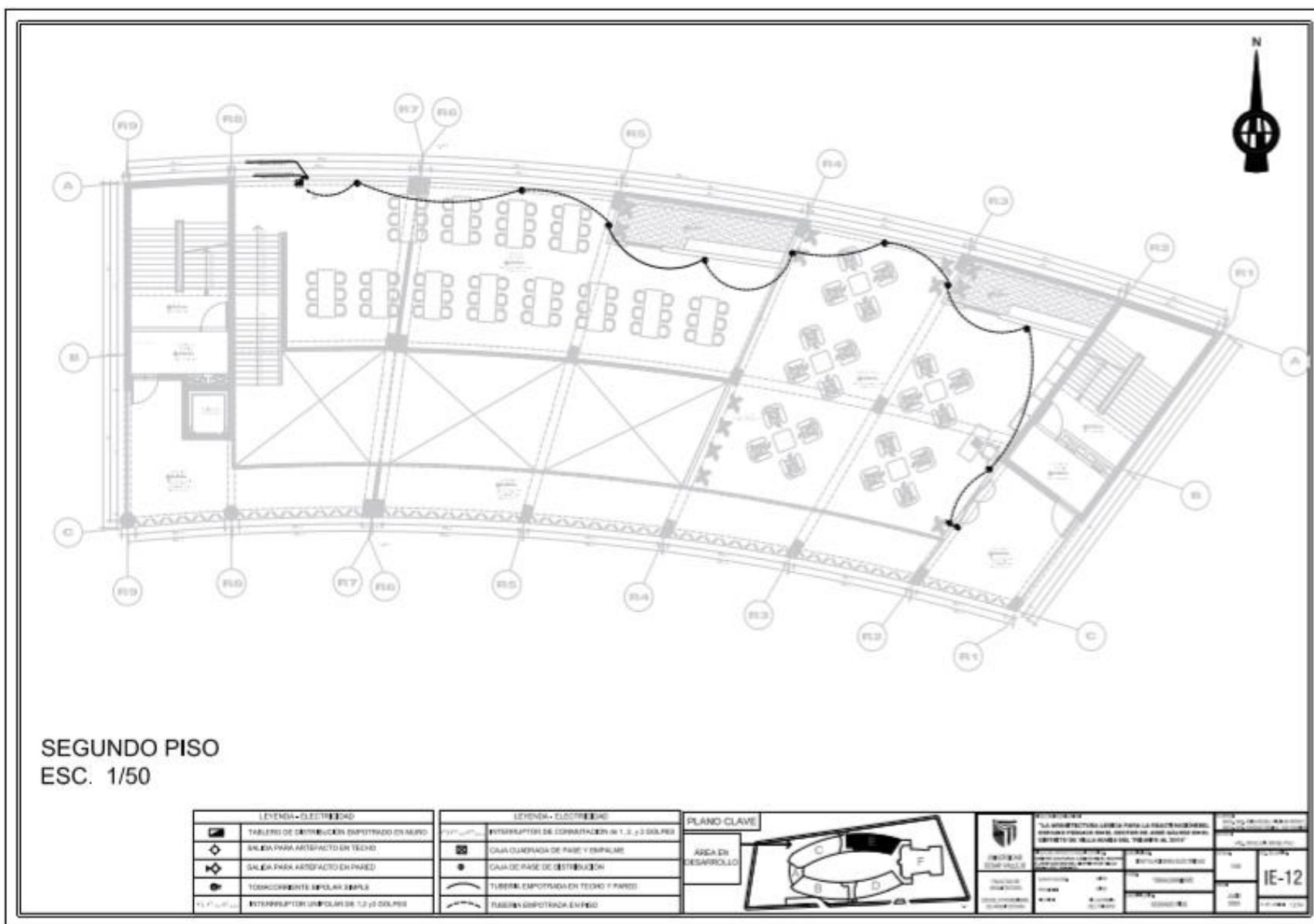
1. CONCRETO SIMPLE	
RESISTENCIA	200 kg/cm²
ACABADO	200 kg/cm²
2. CONCRETO ARMADO	
RESISTENCIA	200 kg/cm²
ACABADO	200 kg/cm²
3. REBARRO	
RESISTENCIA	200 kg/cm²
ACABADO	200 kg/cm²
4. ACERO	
RESISTENCIA	200 kg/cm²
ACABADO	200 kg/cm²
5. RECOMENDACIONES	
RESISTENCIA	200 kg/cm²
ACABADO	200 kg/cm²
6. ACERO	
RESISTENCIA	200 kg/cm²
ACABADO	200 kg/cm²
7. OTRAS	
RESISTENCIA	200 kg/cm²
ACABADO	200 kg/cm²

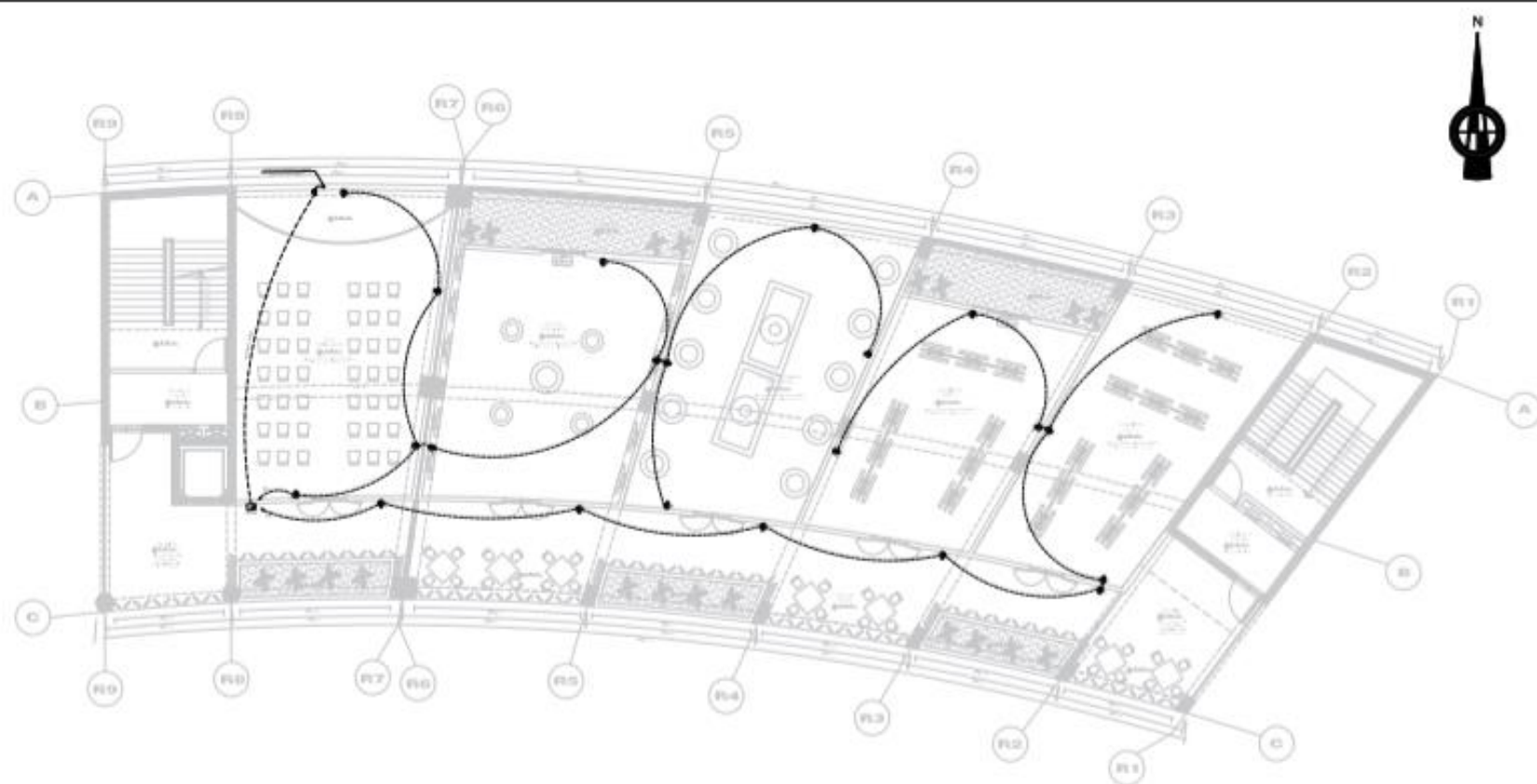
PLANO CLAVE







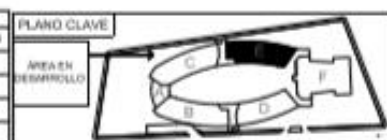




TERCER PISO
ESC. 1/50

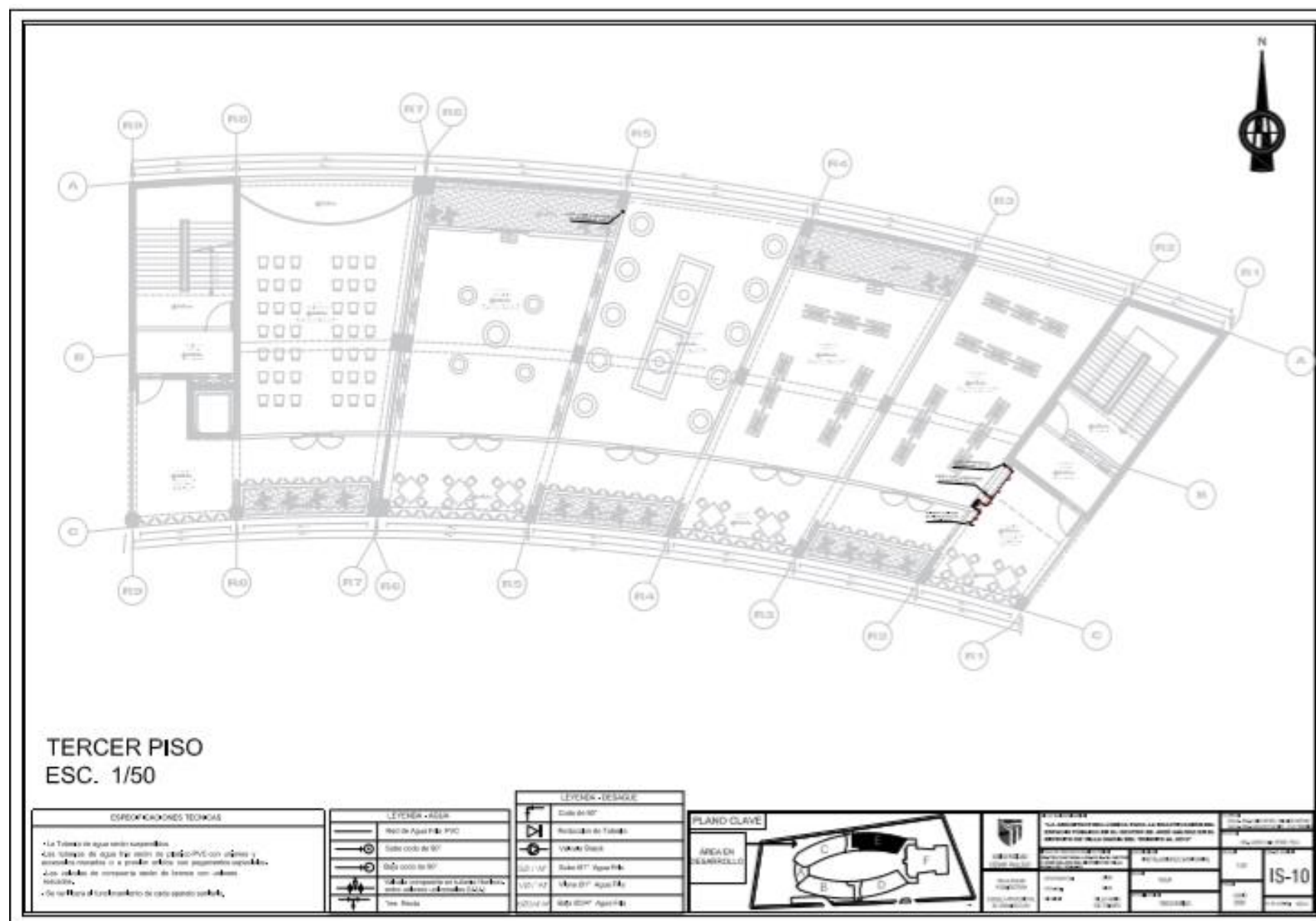
LEYENDA - ELECTRIFICACION	
	TABLERO DE DISTRIBUCION EMPOTRADO EN MURO
	CAJA PARA ARTIFACTO EN TECHO
	CAJA PARA ARTIFACTO EN PISO
	INTERRUPTOR CIRCULAR SIMPLE
	INTERRUPTOR UNIPOLAR DE 1.2 V GOLFES

LEYENDA - ELECTRICIDAD	
	INTERRUPTOR DE CORRIENTE DE 5.0 x 5 GOLFES
	CAJA CLAMPADA EN PARED Y BARRIO
	CAJA DE PASE DE DISTRIBUCION
	TUBO EMPOTRADO EN TUBO Y PASE
	TUBO EMPOTRADO EN PISO

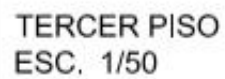


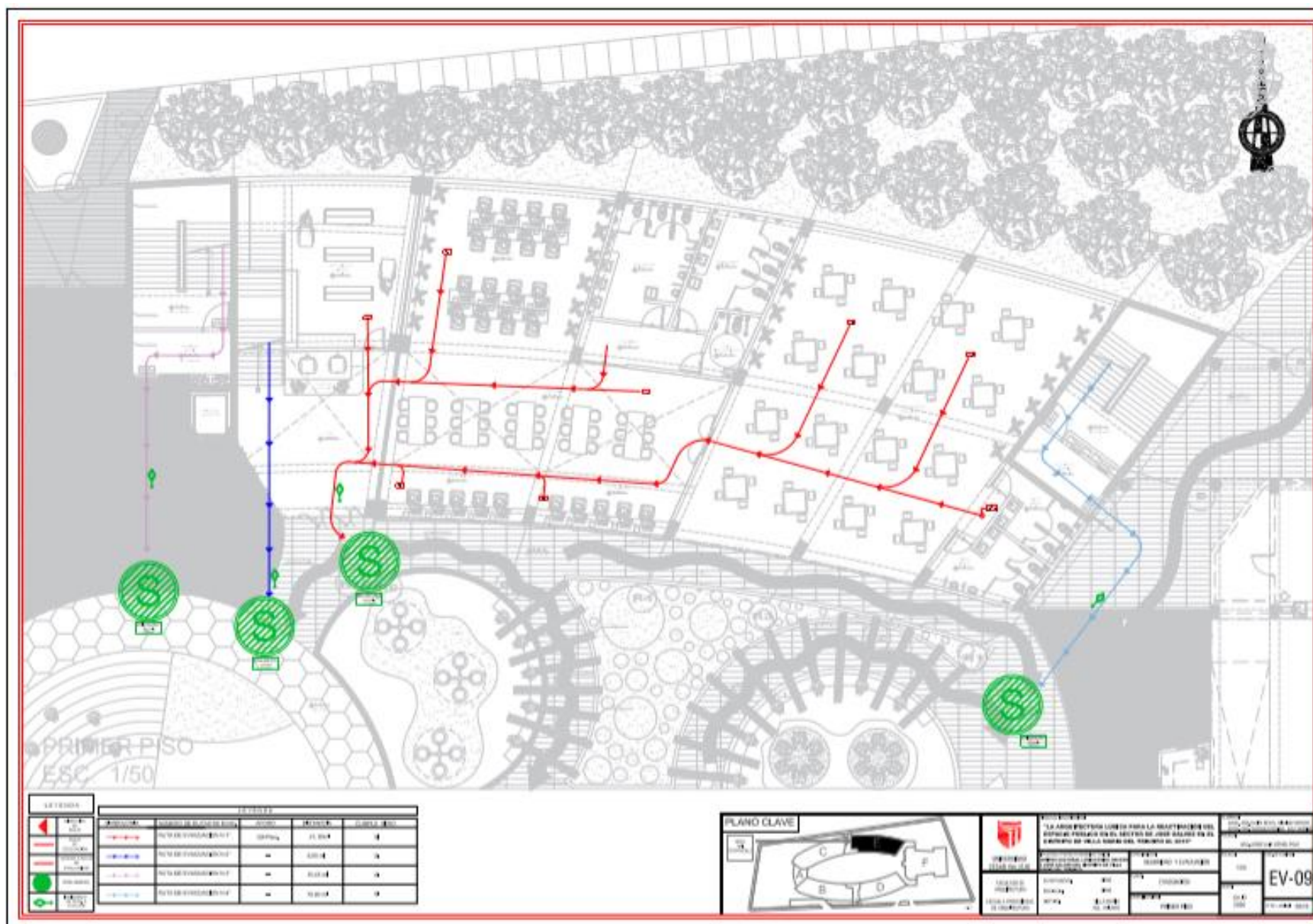
		PROYECTO "LA ADAPTACION URBANA PARA LA REALIZACION DEL ESPACIO PUBLICO EN EL SECTOR DE JUAN GARCIA EN EL MUNICIPIO DE VALLE PARAITA DEL 15 DE MAYO AL 2017"	
CLIENTE INSTITUTO VENEZOLANO DE INVESTIGACIONES CIENTIFICAS Y TECNICAS	PROYECTISTA INSTITUTO VENEZOLANO DE INVESTIGACIONES CIENTIFICAS Y TECNICAS	FECHA 15 DE MAYO DEL 2017	ESCALA 1:50
PROYECTO INSTITUTO VENEZOLANO DE INVESTIGACIONES CIENTIFICAS Y TECNICAS	PROYECTISTA INSTITUTO VENEZOLANO DE INVESTIGACIONES CIENTIFICAS Y TECNICAS	FECHA 15 DE MAYO DEL 2017	ESCALA 1:50
PROYECTO INSTITUTO VENEZOLANO DE INVESTIGACIONES CIENTIFICAS Y TECNICAS		PROYECTISTA INSTITUTO VENEZOLANO DE INVESTIGACIONES CIENTIFICAS Y TECNICAS	

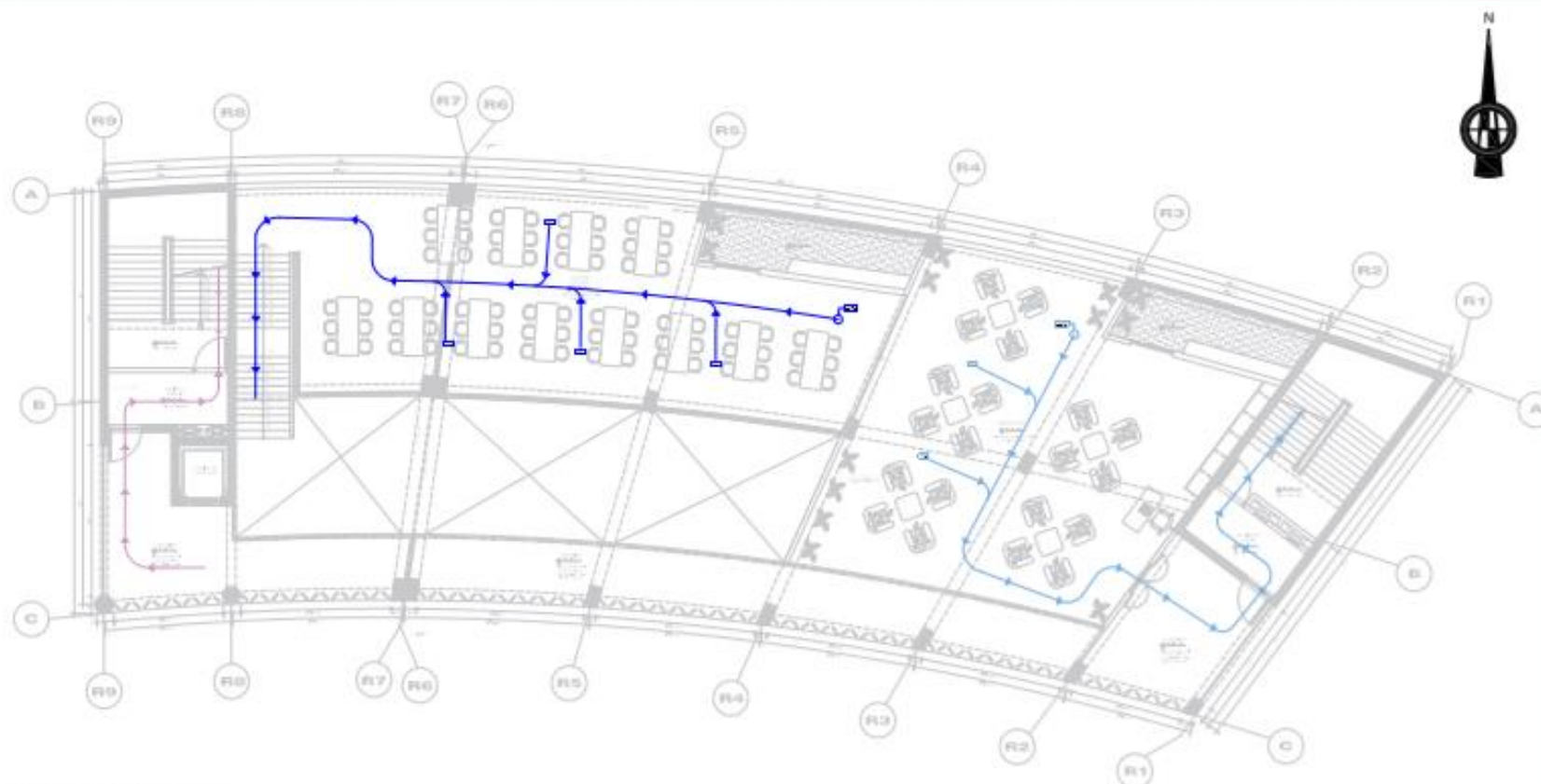
IE-13



374

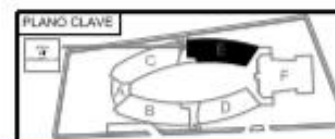
377





SEGUNDO PISO
ESC. 1/50

LEYENDA		EXEQUENTE			
Simbolo	Descripción	Fecha	Elaborado	Revisado	Calificado
	Indicador de circulación	20/05/2014	---	---	---
	Indicador de circulación	20/05/2014	---	---	---
	Indicador de circulación	20/05/2014	---	---	---
	Indicador de circulación	20/05/2014	---	---	---



UNIVERSIDAD DE LA HABANA FACULTAD DE ARQUITECTURA DEPARTAMENTO DE DISEÑO ARQUITECTÓNICO		PROYECTO DE DISEÑO LA ASOCIATIVA LÓGICA PARA LA RECONSTRUCCIÓN DEL CENTRO DE INVESTIGACIÓN EN CIENCIAS DE LA TIERRA Y EL AMBIENTE DE LA HABANA DEL TERCERO AL SUDO	
TÍTULO PROYECTO DE DISEÑO	AUTOR ALFONSO GARCÍA	FECHA 2014	ESCALA 1/50
TÍTULO PROYECTO DE DISEÑO	AUTOR ALFONSO GARCÍA	FECHA 2014	ESCALA 1/50

EV-10

